NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

08/04 Ausgabe 87 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGA

METROID PRIME 2

GENIAL: Der Nachfolger zum Kultspiel

LINKS SENSATIONELLE RÜCKKEHR

ZELDA

PLUS ALLE HITS DER E3: Resident Evil 4, Geist, Advance Wars, Starfox 2 u. v. m.

HANDHELD-REVOLUTION

NINTENDO DS

ENTHÜLLT: Zwei Bildschirme, Touchscreen, Mikrofon und N64-Grafik-Power – so gut wird Nintendos neue Konsole! Inklusive Miyamoto-Interview und allen Spielen im Überblick.

FILMSPASS FÜR DEN GAMECUBE

SHREK 2

TEST-PREMIERE: So unterhaltsam sind Oger und Esel auf dem GameCube.

DAS SPIEL ZUM KINOHIT

HARRY POTTER 3

IM TEST: Wir sagen euch, ob Harrys GameCube-Abenteuer genauso magisch wie der Film ist.

4 194373 903306 08

EDITORIAL

Die Überraschungen der E3:

ZELDA & DS!

Nintendo meldet sich zurück!

VIELEN DANK, NINTENDO!

Ganz klar: Das Warten auf die E3 hat sich für Nintendo-Fans wahrlich gelohnt. Während es kaum Neuvorstellungen für die Xbox und die PlayStation 2 zu bestaunen gab, schaffte Nintendo das Kunststück, selbst erfahrene Fachbesucher zu überraschen. Neben herausragenden Titeln wie *Metroid Prime 2*, *Resident Evil 4*, *Paper Mario 2*, *Mario Tennis*, *Viewtiful Joe 2*, *Need for Speed: Underground 2*, *Prince of Persia 2*, *Spider-Man 2* und *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* (die gut informierte N-ZONE-Leser übrigens allesamt schon in den letzten beiden Ausgaben bestaunen durften) gab es nämlich zwei echte Leckerbissen, die man in dieser Form nicht erwartet hatte. Zum einen ist der Nintendo DS ein innovatives Handheld, das mit hervorragender Technik, Touchscreen und simplen, aber fesselnden Spielideen mehr begeistern konnte, als man allgemein erwartet hatte. Zum anderen gab es am Ende der traditionellen E3-Eröffnungskonferenz eine handfeste Überraschung: Auf der Leinwand war nämlich ein beeindruckender Trailer des brandneuen Zelda-Spiels zu sehen, das entgegen den Erwartungen mit bombastischer Real-Grafik für plötzliches Jubelgeschrei und spontane Standing Ovations sorgte. Als dann auch noch Shigeru Miyamoto mit Schwert und Schild bewaffnet auf die Bühne sprang, gab es kein Halten mehr. Damit legte Nintendo einen mehr als grandiosen Auftakt zur weltgrößten Spielemesse hin. Dass es auf der Messe selbst keine spielbare Version des Zelda-Games gab und das Spiel erst 2005 erscheinen wird, war da fast zweitrangig. Unser Fazit ist klar: Wer Nintendo abschreibt, macht einen großen Fehler. Der GameCube ist noch lange nicht abgemeldet und mit *Zelda* und Nintendo DS hat Nintendo für 2005 zwei ganz heiße Eisen im Feuer.

ALLES IN N-ZONE!

Einen umfassenden E3-Überblick liefern wir in dieser Ausgabe auf über 40 Seiten – natürlich inklusive einer Auflistung und Einschätzung aller vorgestellten Titel für GameCube und Game Boy Advance. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

CHEEEEEEEESE!!!

Auch wenn wir Mario auf einen Kasten Bier stellen mussten und sich Leon nach dem Shooting an Lars vergangen hat, haben wir euer Lieblings-Magazin mal wieder rechtzeitig in den Kasten gekriegt.

Von links nach rechts:
Mario (*Mario Tennis*)
Leon (*Resident Evil 4*)
Hans Ippisch (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)
Link (*The Legend of Zelda*)
Udo Crnjak (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Samus Aran (*Metroid Prime 2*)

INHALT 08/2004

NEWS

6 Allgemeine News

74 Import-News

REPORTAGE

8 Der große E3-Messebericht

10 Nintendo DS

RUBRIKEN

86 Abonnenten-Werbung

84 Feedback

78 Hardware & Zubehör

96 Impressum

48 Infocenter

96 Inserentenverzeichnis

80 Leserbriefe

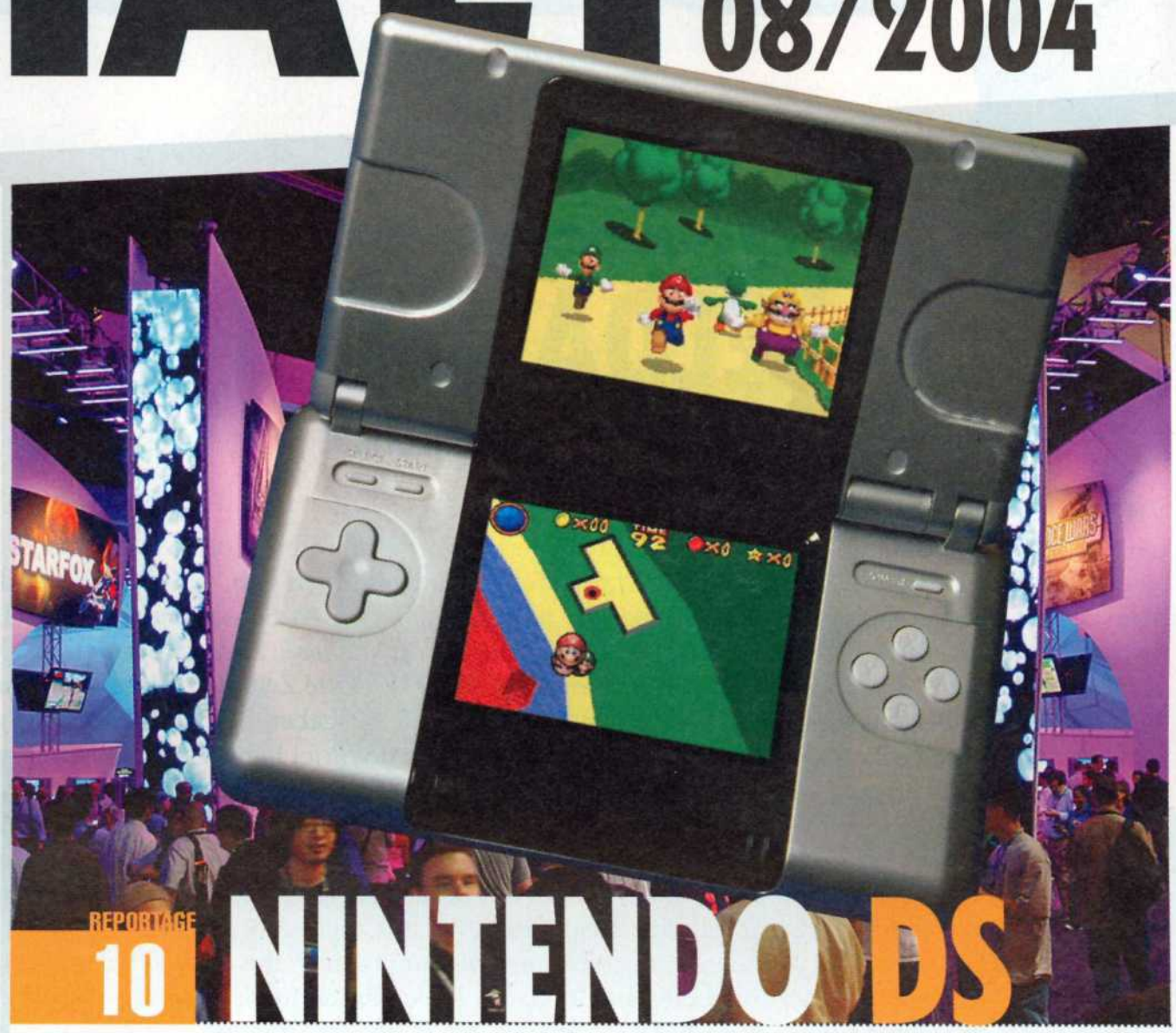
97 Nachspiel

98 Vorschau

95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Advance Wars: Under Fire 34
ATV 2: Quad Power Racing 89
Crash Bandicoot: Fusion 72
Crash Nitro Cart 88
CT Special Forces 3: Bioterror 89
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter 28
Donkey Kong Country 2 70
Donkey Kong Jungle Beat 7
Donkey Konga 7
FIFA Soccer 2005 39
F-Zero GX 89
Fire Emblem 6
Geist 26
Goldeneye: Rogue Agent 7
Harry Potter und der Gefangene von Askaban 66
Mario Golf: Toadstool Tour 88
Mario Party Advance 43
Mario Pinball 44
Mario Tennis 38
Metroid Prime 2 22
Need for Speed Underground 2 40
Paper Mario 2 30
Pokémon Colosseum 89, 90
Prince of Persia 2 20
Resident Evil 4 14
Rock'n Roll Racing 88
Shrek 2 62
Sonic Advance 3 71
Spyro: Fusion 73
Starfox 2 32
The Legend of Zelda 18
The Legend of Zelda: The Minish Cap 42
Tom Clancy's Rainbow Six 3 58
Tony Hawk's Underground 2 36



REPORTAGE **10** **NINTENDO DS**

Auf der größten Videospiel-Messe der Welt in L.A. hat Nintendo den Schleier gelüftet und den Nintendo DS vorgestellt. Wir haben einen genauen Blick darauf geworfen. Mehr lest ihr ab Seite 10.

VORSCHAU **14** **RESIDENT EVIL 4**

Das Spiel, auf das die ganze Welt wartet, hat auf der E3 dank der genialen Atmosphäre für reihenweise offene Münder gesorgt. Wir haben für euch die neuesten Informationen und Bilder gesammelt. Gegruselt wird sich ab Seite 14.

VORSCHAU

18 THE LEGEND OF ZELDA

Viel war auf der E3 nicht von dem Titel zu sehen. Aber das, was man erblicken konnte, sorgte für Jubel und Begeisterung. Bei uns könnt ihr ab Seite 18 mehr über den Titel erfahren.

VORSCHAU

22 METROID PRIME 2

Samus Aran, die unvergleichliche Powerfrau in den Reihen von Nintendo, erlebt noch dieses Jahr ihr nächstes Abenteuer. Ab Seite 22 gibt's mehr.

TEST

58 RAINBOW SIX 3

Udo hat sich ausführlich mit Ubisofts Taktik-Shooter befasst und präsentiert euch ab Seite 58 einen ausführlichen Testbericht. Kann der Titel es mit Conflict Desert Storm 2 aufnehmen?

VORSCHAU

GAMECUBE

34 **Advance Wars: Under Fire**
Ausflug ins 3D-Land

28 **Der Herr der Ringe: Das 3. Zeitalter**
Endlich als Rollenspiel

39 **FIFA Soccer 2005**
Runde Fortsetzung

26 **Geist**
Im GameCube spukt es.

38 **Mario Tennis**
Endlich erste Infos!

22 **Metroid Prime 2**
Die Fortsetzung des Jahres

40 **Need for Speed: Underground 2**
Der Untergrund meldet sich zurück.

30 **Paper Mario 2**
Faltiges Rollenspiel

20 **Prince of Persia 2**
Adlige Rückkehr

14 **Resident Evil 4**
Die Welt will sich gruseln.

32 **Starfox 2**
Action mit Fuchsschwanz

18 **The Legend of Zelda**
Der Kleine wird erwachsen.

36 **Tony Hawk's Underground 2**
Untergrund, die Zweite

GAME BOY ADVANCE

43 **Mario Party Advance**
Die Party für unterwegs

44 **Mario Pinball**
Eine kugelrunde Sache

42 **Zelda: The Minish Cap**
Endlich ein neues GBA-Zelda!

TEST

GAMECUBE

66 **Harry Potter und der Gefangene ...**

58 **Rainbow Six 3**

62 **Shrek 2**

GAME BOY ADVANCE

72 **Crash Bandicoot: Fusion**

70 **Donkey Kong Country 2**

71 **Sonic Advance 3**

73 **Spyro: Fusion**

KOMPLETTLÖSUNG

90 **Pokémon Colosseum**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

89 **ATV 2: Quad Power Racing**

88 **Crash Nitro Cart**

89 **F-Zero GX**

88 **Mario Golf: Toadstool Tour**

89 **Pokémon Colosseum**

GAME BOY ADVANCE

89 **CT Special Forces 3: Bioterror**

88 **Rock'n Roll Racing**

NEWS

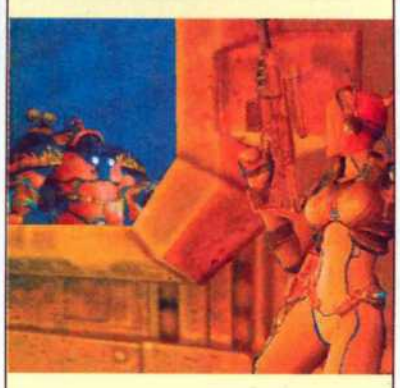
Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. NINTENDO DS
Nintendos neuer Handheld überzeugt voll.
2. THE LEGEND OF ZELDA
Endlich kommt Link erwachsen daher.
3. RESIDENT EVIL 4
Massig neue Bilder und Infos
4. MESSE-BABES
Da waren viele leckere Girls dabei.
5. METROID PRIME 2
Soll noch dieses Jahr erscheinen

FLOPS



1. STARCRAFT: GHOST
Jetzt kommt der Stealth-Titel erst 2005!
2. EWIGKEITEN
… dauert die Entwicklung mancher Spiele.
3. RÜCKGANG
Für GC und GBA wurden weniger Spiele als im Vorjahr vorgestellt.
4. SPLINTER CELL 2
Hat es knapp verpasst, getestet zu werden.
5. ERST 2005
… schafft es *The Legend of Zelda* auf europäische GCs.

Fire Emblem

STRATEGIE Bald erwarten den Spieler neue Strategiegefechte vom Allerfeinsten.

Die Welt in *Fire Emblem* war einst eine friedliche Welt, in der Menschen und Drachen in perfekter Symbiose gemeinsam existierten. Doch dann brach ein schrecklicher Krieg aus, der den finsteren Titel „Die Befreiung" trug. In *Fire Emblem* geht es um Lyn, ein Mädchen vom Stamm der Lorca, das den Tod seiner Eltern rächen will. Nach der Einführung trifft der Spieler auf Lyn und geht mit ihr gemeinsame Wege. Der Spieler übernimmt fortan die Rolle des Befehlshabers und schickt Lyn in Schlachten, die vom Prinzip her der *Advance Wars*-Reihe zum Verwechseln ähnlich sind. Die Geschichte wird dabei in Kapiteln erzählt. Jede dieser Stationen beherbergt eine neue Umgebung, in der die Kämpfe stattfinden. Genau wie bei *Advance Wars* hat jeder Charakter einen festgelegten Bewegungsradius, eine Kampfart (Schwert, Lanze, Pfeil und Bogen) und eine dadurch festgelegte Reichweite. So wird Runde für Runde gekämpft, bis die in dem Kapitel gestellte Aufgabe erfüllt wurde. Das Spiel vermittelt eine tolle Atmosphäre, die durch die typische Sprache des Mittelalters und die zahlreichen Begegnungen mit anderen Personen entsteht. Strategie-Fans wird mit diesem Spiel ein Knaller beschert, so viel ist jetzt schon sicher. Der Test folgt in der nächsten N-ZONE. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 16. Juli

KAMPF Die Steuerung der Charaktere ähnelt Advance Wars.

FORTSCHRITT Das Beherrschen der Charaktere ist lebenswichtig.

GEGENSTÄNDE Ihr erhaltet Unmengen von Utensilien.

NEWSTICKER

STARTSCHUSS Die Nintendo-DS-Produktion soll im Spätsommer anlaufen. So dürfte der geplanten Veröffentlichung des Systems in Japan und den USA Ende des Jahres nichts im Weg stehen. **+++ REVOLUTION** Nintendo hat bekannt gegeben, dass man auf der nächsten E3 eine Konsole namens Revolution vorstellen werde. **+++ ERFOLGREICH** In Großbritannien sind die Verkäufe des GameCube nach der Veröffentlichung von *Pokémon Colosseum* sprunghaft angestiegen. **+++ EHRGEIZIG** Nintendo möchte im ersten Geschäftsjahr 3,5 Millionen Nintendo DS an die Spieler bringen. Zum Vergleich: Sony peilt im ersten Geschäftsjahr 3 Millionen verkaufte PSP an. **+++ WENIGER GEWINN** Nintendo hat im abgelaufenen Geschäftsjahr wie

GoldenEye Rogue Agent

EGO-SHOOTER **EA bringt ein neues knallhartes Bond-Spektakel.**

Electronic Arts entführt euch erneut ins Bond-Universum. Dieses Mal schlagt ihr euch jedoch auf die böse Seite! Als entlassener MI6-Agent habt ihr euch auf die Seite von Oberbösewicht Auric Goldfinger geschlagen. Dieser kämpft gegen seinen Erzrivalen Dr. No und es geht um nichts Geringeres als die Macht über die größte kriminelle Organisation der Welt. *GoldenEye: Rogue Agent* ist ein klassischer und vor allem knallharter Ego-Shooter, der aber nichts mit dem indizierten N64-Spiel zu tun hat. Im Spielverlauf trefft ihr auf legendäre Charaktere aus dem 007-Universum wie Oddjob, Scaramanga, Xenia Onatopp und Pussy Gallore. Unter anderem verschlägt es euch nach Hongkong, in die Schweizer Berge, zu Fort Knox oder zu Dr. Nos Versteck in der Karibik. Als kleines Schmankerl integrierten die Entwickler zahlreiche Filmszenen aus den Bond-Streifen. Erwartet schon bald mehr Informationen zu dem Titel! **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: Herbst 2004

GEISELNAHME **Bei Rogue Agent geht es hart zur Sache.**

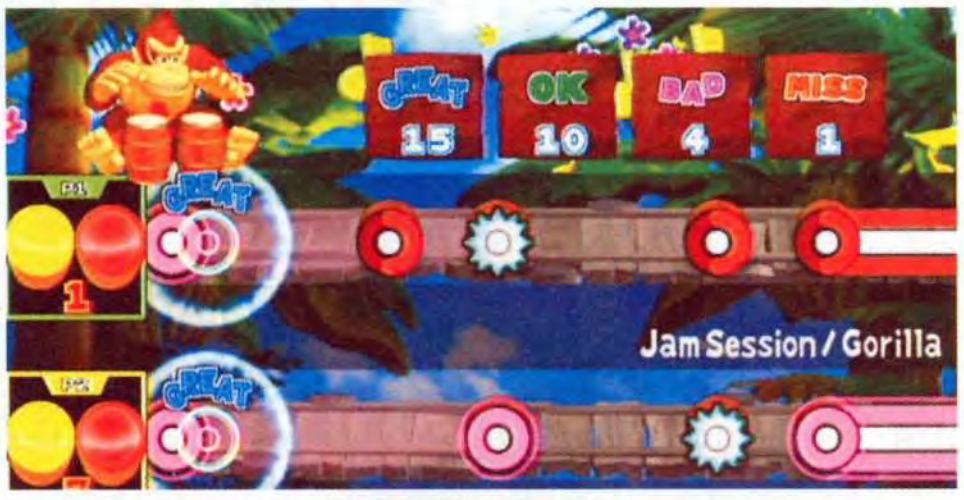
Donkey Konga

GESCHICKLICHKEIT **Das Trommelspektakel kommt!**

Endlich hat Nintendo den Veröffentlichungstermin für *Donkey Konga* bekannt gegeben. Demnach soll der Titel am 15. September in den Läden stehen. Ob es hierzulande genauso gehandhabt wird wie in Japan, wo die Trommeln dem Spiel beigelegt wurden, ist bislang nicht bekannt, es ist jedoch davon auszugehen. Außerdem wurde eine vorläufige Song-Liste für die PAL-Version von *Donkey Konga* veröffentlicht. Diese Liste ist jedoch unverbindlich, da bis zur finalen Version noch Änderungen vorgenommen werden können. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 15. September

01. Lady Marmalade	17. I Want You Back
02. Canned Heat	18. Cosmic Girl
03. Don't Stop Me Now	19. Richard III
04. Alright	20. Wild Thing
05. The Locomotion	21. September
06. Dancing In The Street	22. Back For Good
07. Para Los Rumberos	23. Ungarischer Tanz Nr. 5
08. Sing, Sing, Sing; With A Swing	24. Türkischer Marsch
09. You Can't Hurry Love	25. Mario Bros. Thema
10. All The Small Things	26. Kirby Green Greens
11. Oye Como Va	27. Zelda (Latin Version)
12. Last Day	28. Rainbow Cruise
13. 99 Red Balloons	29. Battlefield
14. The Impressions That I Get	30. Donkey Konga Theme
15. Busy Child	31. Donkey Kong Rap
16. Tubthumping	



GENIALER SPASS **Trommelt im Takt der Musik!**

Donkey Kong Jungle Beat

JUMP & RUN **Nintendo hat mit Donkey Kong: Jungle Beat einen total abgefahrenen Titel in der Mache.**

Donkey Kong Jungle Beat ist ein Jump & Run. Das ist an sich nichts Ungewöhnliches – dass man die Charaktere mit Trommeln steuert, aber schon! Wenn ihr auf die rechte Trommel hämmert, rennt Donkey nach rechts. Klopft ihr auf die linke Trommel, sprintet Donkey nach links, klatscht ihr in die Hände, schlägt Donkey zu. So müsst ihr euch durch diverse Dschungel-Levels schlagen und alle möglichen Gefahren meistern. Bei *Donkey Kong Jungle Beat* macht allein das Zuschauen schon Spaß, z. B. wenn der Spieler in panischer Angst vor einem Feind mit hochrotem Kopf wie wild auf die Trommeln schlägt. Der Titel war der Überraschungshit der E3 und ließ sich überraschend meisterhaft steuern. Leider gibt es bislang noch keinen Europa-Termin für dieses geniale Spiel. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: Nicht bekannt

KULTIG **Das Design ist abgedreht.**

erwartet weniger Gewinn gemacht. Der Profit lag bei 33.194.000.000 Yen. Im nächsten Jahr rechnet Nintendo aber wieder mit einer deutlichen Gewinnsteigerung. **+++ NOMINIERT** Nintendo wurde für zehn E3-Auszeichnungen in den verschiedensten Kategorien nominiert. Die Gewinner wurden erst kurz nach Redaktionsschluss bekannt gegeben, sodass wir euch das Ergebnis in der nächsten Ausgabe nachreichen können. **+++ BÖSER AGENT** Die offizielle Seite zu *GoldenEye: Rogue Agent* wurde eröffnet. Wer sich einen Überblick über das Spiel verschaffen will, sollte unter www.eagames.com nachschauen. **+++ BELIEBTER KLEMPNER** Wie Nintendo bekannt gegeben hat, verkauften sich die Spiele der *Mario*-Serie (19 Titel) 174 Millionen Mal. Die wesentlich jüngere *Pokémon*-Serie kommt auf 91 Millionen verkaufte Titel (nur Game Boy). *Donkey Kong*-Spiele haben sich 43 Millionen Mal verkauft, während *Zelda*-Titel 42 Millionen Mal über die Ladentheken wanderten.

E3 2004

Von Siegern und Verlierern

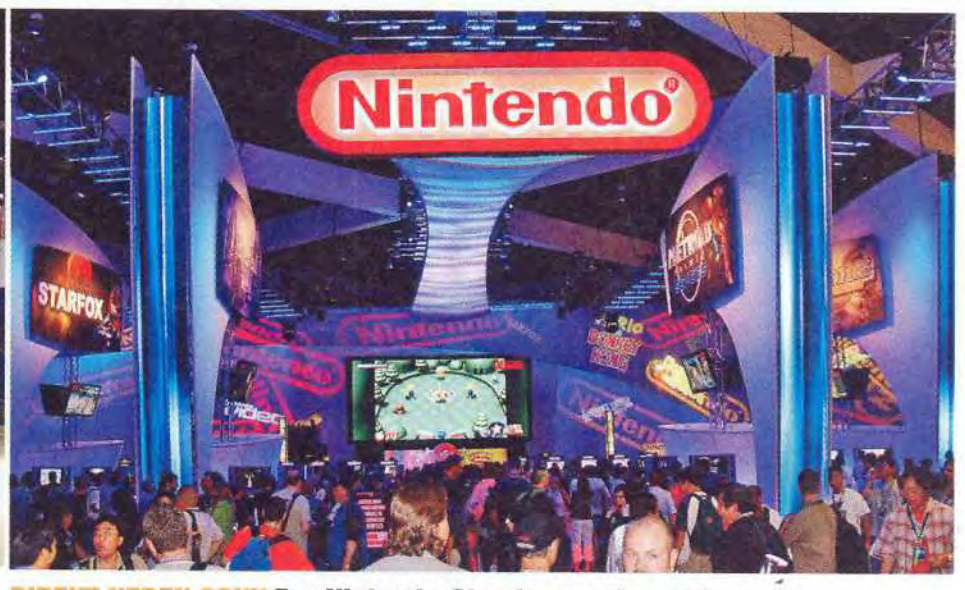
Ein neuer Tag für Nintendo?

Nintendo war ohne Zweifel einer der Gewinner der Electronic Entertainment Expo 2004, welche Mitte Mai in Los Angeles stattfand. Mit einem starken Software-Lineup, dem Nintendo DS und der überraschenden Ankündigung eines *Zelda*-Titels mit realistischer Grafik hatte der japanische Videospielgigant eine starke Show-Präsenz. Microsoft legte großen Wert auf den Ausbau seines Online-Services Xbox Live und konnte vor allem mit den Titeln *Halo 2*, *Doom 3* und *Fable* überzeugen. Die meisten Informationen waren allerdings bereits im Vorfeld der E3 bekannt gewesen. Sony kündigte an, dass man den PlayStation-2-Preis in Nordamerika auf 149 Dollar senken werde, und präsentierte der Öffentlichkeit erstmals seinen Handheld, die PlayStation Portable (PSP). Informationen zu GameCube-, Xbox-, oder PlayStation-2-Nachfolgern wurden nicht preisgegeben. Satoru Iwata deutete erneut an, dass man an einer Revolution arbeite.

EINE GUTE SHOW

Spannung pur war angesagt, als unzählige Journalisten zur Nintendo-Pressekonferenz im Vorfeld der E3 strömten. Die Videospielwelt war neugierig, wie Nintendos revolutionärer Handheld, der Nintendo DS, aussieht und was er wohl leisten würde. Außerdem wollte man sehen, wie sich Nintendo dem Wettbewerb mit Microsoft und Sony stellen wird. In den letzten Monaten hatte sich Nintendo unter anderem mit dem Problem schleppender GameCube-Verkäufe auseinander zu setzen und musste sich die Kritik gefallen lassen, nicht genügend mit den Drittherstellern zusammenzuarbeiten. Die anwesenden Journalisten mussten nicht lange auf Antworten warten. Reginald Fils-Aime, Vize-Präsident Sales & Marketing bei Nintendo USA, führte durch die Präsentation und entgegnete auf die Kritik der vergangenen Monate: „Ein neuer Tag für Nintendo hat begonnen!" Im Verlauf der Pressekonferenz wurde deutlich, dass Nintendo den harten Kampf im Videospielgeschäft vor allem durch bekannte Franchises und frische Ideen gewinnen will. Man zeigte *Metroid Prime 2: Echoes*, *Starfox 2*, *Resident Evil 4*, *Paper Mario 2*, *Geist* sowie kurze Aus-

MEISTERWERK Resident Evil 4 war eines der besten Spiele der Messe.



DIREKT NEBEN SONY Der Nintendo-Stand war sehr gut besucht.

MASTERMIND **Shigeru Miyamoto löste Jubelstürme aus.**

schnitte zahlreicher Game-Boy-Advance- und Drittherstellter-Titel. Nach etwa 25 Minuten war es dann so weit: Reginald Fils-Aime griff in seine Sackotasche und präsentierte der Öffentlichkeit erstmals den sagenumwobenen Nintendo DS. Was Nintendos neue Konsole alles draufhat, könnt ihr auf den nachfolgenden Seiten in unserer großen Nintendo-DS-Reportage nachlesen. Sicher ist, dass Nintendo mit dem Nintendo DS ein tolles Gerät am Start hat, das sich einen heißen Kampf mit Sonys PSP liefern wird.

ZELDA IN REAL-GRAFIK

Zum Abschluss der Pressekonferenz hatte Nintendo noch eine Riesenüberraschung parat! Urplötzlich zeigte man ein Video zu *The Legend of Zelda* für den GameCube, das einfach nur fantastisch aussah! Nichts war zu sehen von dem erwarteten Cel-Shading-Look, wie ihn *The Wind Waker* bot. Komplett in Real-Grafik mit tollen Lichteffekten und einem atemberaubenden Soundtrack ließ der gezeigte Trailer viele *Zelda*-Fans in Jubelstürme ausbrechen. Völlig in Rage gerieten die Fans, als direkt im Anschluss an das Video Shigeru Miyamoto, mit Schild und Schwert bewaffnet, auf die Bühne sprang. Ihr könnt alle Infos zum neuen *Zelda* ab Seite 18 nachlesen! Wir haben den Titel bewusst nicht in unserer Top 10 aufgenommen, da er nur als Video zu sehen war. Ansonsten wurde deutlich, dass außer den Nintendo-eigenen Titeln noch viele weitere hochkarätige GameCube- und Game-Boy-Advance-Spiele zu erwarten sind. Neben dem bereits oben erwähnten *Resident Evil 4* stachen vor allem *Prince of Persia 2*, *Call of Duty: Finest Hour*, *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*, *Need for Speed: Underground 2*, *Spider-Man 2*, *Golden Eye 2: Rogue Agent*, *Viewtiful Joe 2* heraus. Den Rest könnt ihr in unserem großen E3-Überblick ab der Seite 46 nachlesen.

FABIAN SLUGA

RÄTSELRATEN **Ob Spider-Man 2 so gut wird wie der Kinofilm?**

INFO E3 TOP 10

1. Resident Evil 4

Hersteller: Capcom **I Termin:** 1. Quartal 2005

Capcoms neuester Teil der Grusel-Saga rockte die Show mit überragender Grafik und atemberaubender Atmosphäre!

2. Metroid Prime 2: Echoes

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 4. Quartal

Geniale Grafik, tolles Gameplay – das Spiel verspricht genauso gut zu werden wie der atemberaubende Vorgänger.

3. Prince of Persia 2

Hersteller: Ubisoft **I Termin:** 4. Quartal

Der Prinz verfügt über mehr Moves und sieht besser aus denn je. Zweifelsohne ein Highlight der E3.

4. Paper Mario 2

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 4. Quartal

Geniale Rollenspiel-Fortsetzung mit dem berühmtesten Klempner der Welt

5. Geist

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 2005

Erfrischende und erwachsene Ego-Shooter-Kost von Nintendo

6. Donkey Kong Jungle Beat

Hersteller: Nintendo **I Termin:** Nicht bekannt

Innovatives Jump & Run, das mit den Donkey-Konga-Trommeln gespielt wird

7. Viewtiful Joe 2

Hersteller: Capcom **I Termin:** Nicht bekannt

Abgedreht wie Teil 1, aber jetzt mit kooperativem Zweispieler-Modus

8. Baten Kaitos

Hersteller: Namco **I Termin:** Nicht bekannt

Tolles Rollenspiel, für das es leider noch keinen Europa-Termin gibt

9. TimeSplitters: Future Perfect

Hersteller: EA **I Termin:** 1. Quartal 2005

Der Nachfolger zur derzeitigen Ego-Shooter-Referenz wird noch besser!

10. Der Herr der Ringe: 3. Zeitalter

Hersteller: EA **I Termin:** 4. Quartal

Heiße Rollenspiel-Kost mit bahnbrechender Präsentation und Filmszenen!

1. Zelda: The Minish Cup

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 2005

Das erste speziell für den GBA entwickelte Single-Player-*Zelda* überzeugt auf ganzer Linie. Leider erscheint der Titel erst 2005!

2. Mario vs. Donkey Kong

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 4. Quartal

Sehr amüsantes Geschicklichkeitsspiel im Stil des Original-Automaten *Donkey Kong*. Perfekt für unterwegs!

3. Mario Golf: Advance Tour

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 17. September

Vielversprechendes Golf-Spektakel mit netter 3D-Grafik und berühmten Nintendo-Charakteren. Man darf gespannt sein!

4. Astro Boy: Omega Factor

Hersteller: Sega **I Termin:** Nicht bekannt

Tolles Action-Spiel von den Ikaruga-Machern! Old-School-Gameplay!

5. Mario Party Advance

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 4. Quartal

Die beliebte Party-Serie kommt endlich auch für Nintendos Kleinsten!

6. Boktai 2: The Sun is in your Hand

Hersteller: Konami **I Termin:** Nicht bekannt

Teil 2 des genialen Action-Adventure-Spiels mit Solar-Sensor. Sehr düster!

7. Donkey Kong: King of Swing

Hersteller: Nintendo **I Termin:** Nicht bekannt

Genialer Geschicklichkeitsspaß mit Donkey Kong. Sehr witzig!

8. Mario Pinball

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 4. Quartal

Mario glänzt im neuesten Flipper-Spiel für den Game Boy Advance.

9. Kirby & The Amazing Mirror

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 2. Juli

Kunterbunter Jump&Run-Spaß mit Knutschkugel Kirby. Gut wie eh und je.

10. Classic NES Series

Hersteller: Nintendo **I Termin:** 9. Juli

Endlich kommen Klassiker wie *Excitebike* oder *Ice Climber* nach Europa!

Nintendo DS
Der neue Game Boy?

Die monatelangen Spekulationen haben ein Ende: Nintendo enthüllte auf der E3 endlich sein **mysteriöses Handheld.**

Die Zukunft des mobilen Spielens hat begonnen. Nintendo stellte auf der E3 seine brandneue tragbare Konsole, den Nintendo DS, vor. Während der ersten Präsentation rissen die technischen Möglichkeiten des Gerätes viele Anwesende zu spontanen Jubelausbrüchen hin. Der Nintendo DS erinnert an Nintendos Game & Watch und bietet zwei übereinander angeordnete Bildschirme. Der untere Bildschirm ist als Touchscreen einsetzbar, welchen man, ähnlich wie bei modernen PDAs, entweder mit dem beigefügten Stift oder mit dem Finger bedienen kann. Die Größe des Nintendo DS entspricht in etwa zwei nebeneinander gelegten Game Boy Advance SP, wobei die LCD-Screens des Nintendo DS etwas größer sind als beim Game Boy Advance und eine höhere Auflösung und vor allem eine deutlich bessere Beleuchtung bieten. Auf der unteren Hälfte des Geräts findet man ein Digital-Kreuz sowie acht Aktionsknöpfe. Direkt über dem Digital-Kreuz befinden sich der Start- und der Select-Button. Auf der rechten Seite, gegenüber dem Digitalkreuz, befinden sich vier normale Buttons, welche ähnlich wie die C-Knöpfe auf dem Nintendo 64 oder die Knöpfe auf Sonys PlayStation-2-Controller symmetrisch angeordnet sind. Außerdem gibt es, genau wie beim alten Game Boy, noch L- und R-Tasten. Auf der oberen Hälfte des Nintendo DS befindet sich direkt neben dem oberen Bildschirm auf der rechten Seite ein Lautsprecher. Selbstverständlich wird der Nintendo DS über Stereo-Sound verfügen, welcher aber wahrscheinlich nur über Kopfhörer abrufbar sein wird. Die Grafikfähigkeit der Konsole liegt laut Nintendo etwas über der des Nintendo 64. Darüber hinaus hat Nintendo der Konsole volle Wireless-Funktionen für kabellose Multiplayer-Sessions spendiert. Der Nintendo DS erkennt automatisch, wenn andere Nintendo-DS-Geräte in einem Umkreis von mindestens 30 Metern sind. Nintendo kündigte zudem an, dass man mit dem Nintendo DS über so genannte Hotspots mit Nintendo-DS-Spielern aus der ganzen Welt daddeln kann. Mit dem eingebauten Mikrofon möchte Nintendo eine Sprachsteuerung in Spielen ermöglichen. Die Spiele werden auf speziellen, günstig herzustellenden Cartridges – ähnlich den Speicherkarten für Digitalka-

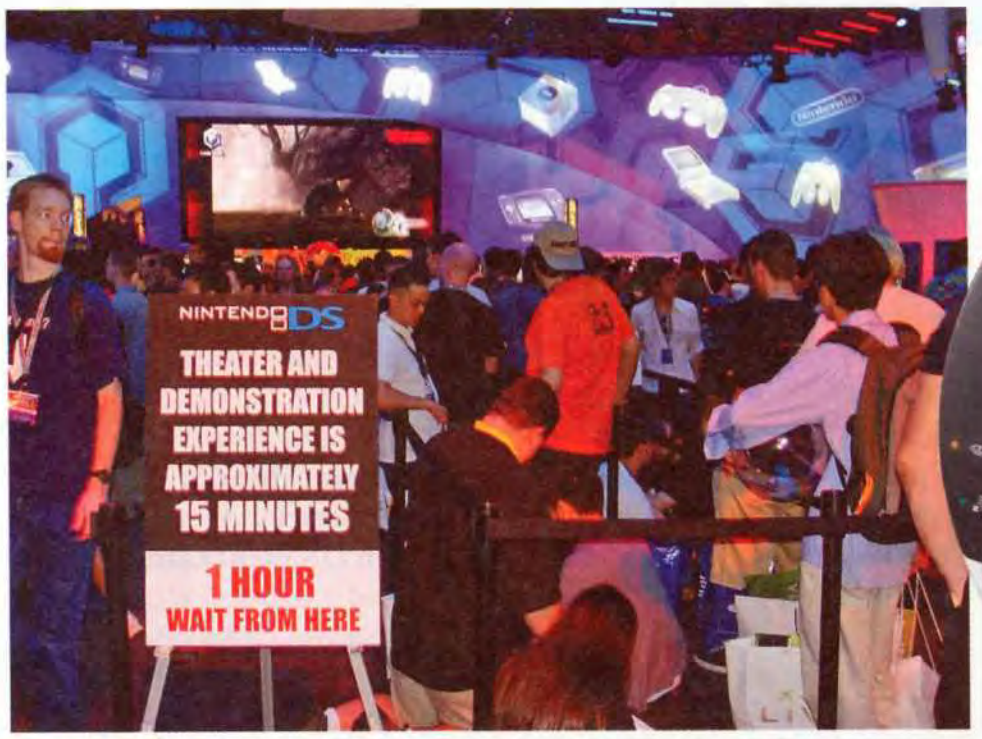
SHIGERU MIYAMOTO Der Mario-Erfinder präsentiert uns den DS.

KOMPATIBEL Der DS kann auch Game-Boy-Advance-Spiele abspielen.

meras – ausgeliefert. Außerdem wird der Nintendo DS voll abwärtskompatibel zu Game-Boy-Advance-Spielen sein. Hierzu bietet die Konsole zwei verschiedene Schächte. Ein Schacht am Ende des oberen Bildschirms nimmt Nintendo-DS-Cartridges auf, ein Schacht am oberen Ende des unteren Bildschirms ist für die Game-Boy-Advance-Module vorgesehen. Die Akku-Leistung des Nintendo DS soll in etwa der des Game Boy Advance SP entsprechen. Über 100 Entwickler-Teams arbeiten angeblich bereits an Spielen für den Nintendo DS. In Japan und den USA wird die Konsole noch 2004 erscheinen, in Europa im ersten Quartal 2005. Allerdings kann es gut sein, dass sich noch Kleinigkeiten am Design und der Technik des Gerätes ändern. Die auf der E3 gezeigten Systeme waren allesamt Prototypen. Außerdem kündigte Nintendo an, dass der Nintendo DS – was übrigens so viel wie „Double Screen" oder auch „Developer System" (Entwickler-System) bedeutet – unter einem anderen Namen veröffentlicht wird. Während der E3 hatten wir die Gelegenheit, an einem Roundtable, unter anderem mit Shigeru Miyamoto, teilzunehmen.

KEIN GAME BOY

„Wir wollen Spiele entwickeln, die es noch niemals zuvor gab", erklärt Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto, der maßgeblich an der Entwicklung des Nintendo DS beteiligt war. Betrachtet man die ersten auf der E3 vorgestellten Spiele und Demos, erkennt man schnell, was Miyamoto meint. Ein gutes Beispiel ist *Metroid Prime: Hunters* – hier schießt man, indem man direkt auf dem Touchscreen den Feind anklickt. Samus feuert automatisch auf ihr Ziel. Zugegeben, die Steuerung war noch nicht ausgereift, aber die beabsichtigte Wirkung wurde klar: Der Spieler wird durch das direkte Interagieren mit dem Spiel durch den Touchscreen viel intensiver in die Spielwelt eingebunden. Ein weiteres schönes Beispiel hierfür ist die Tech-Demo zu *Pikachu DS*. Für einen jungen *Pokémon*-Fan gibt es doch nichts Schöneres, als Pikachu „direkt" streicheln zu können. Auch die zwei Bildschirme tragen zu einem neuen Spielerlebnis bei. So kann man bei einem Ego-Shooter beispielsweise auf dem unteren Bildschirm spielen, während man oben eine Karte eingeblendet bekommt. Bei *Mario*



GEDULDSPROBE Nintendo-Fans mussten lange Wartezeiten in Kauf nehmen.

INFO **SONY PSP**

Die Konkurrenz?

In diesem Kasten möchten wir einen kurzen Blick auf Sonys PSP (PlayStation Portable) werfen, welche ebenfalls auf der E3 vorgestellt wurde.

Wenn es nach Sony geht, wird der Game Boy als die dominierende Marke im Handheldbereich abgelöst. Dabei verfolgt man einen ganz anderen Weg als Nintendo mit seinem DS-Handheld: Es geht nicht ausschließlich um die Spiele, Sony setzt auf Multimedia – man kann sich mit der PSP auch Filme anschauen. Deshalb ist das Display im Vergleich zu den beiden Screens beim Nintendo DS deutlich höher aufgelöst, deutlich heller beleuchtet und im 16:9-Format gehalten. Sony setzt auf einen eigenen Datenträger, die Universal Media Disk (UMD), welche bis zu 1,8 GByte an Daten fasst. Grafisch bieten die Spiele ungefähr PS2-Niveau. Genau wie Nintendo setzt auch Sony auf volle Wireless-Unterstützung. Genau wie beim Nintendo DS braucht man sich beim Sony-Handheld keine Sorgen um die Spiele-Unterstützung zu machen. Alle namhaften Hersteller haben bereits Spiele für die PSP angekündigt. Angesichts des exzellent ausgeleuchteten Displays und des UMD-Laufwerks der PSP darf man auf die Akkulaufzeit sehr gespannt sein. Aufgrund der Ausrichtung auf Multimedia und des wahrscheinlich deutlich höheren Preises gehen wir davon aus, dass die PSP und der Nintendo DS unterschiedliche Zielgruppen ansprechen werden.

VERSCHIEDEN
Sonys PSP wird wohl eine andere Zielgruppe ansprechen.

INFO DIE SPIELE

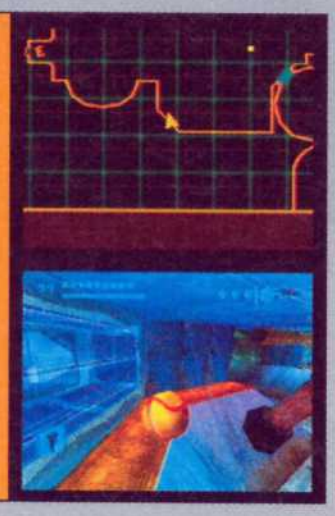
Rosige Zukunft in Handheld-Land.

Nintendo scheint aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt zu haben und präsentierte der Öffentlichkeit bereits eine Vielzahl an Spielen. Über 100 Entwickler-Teams sollen demnach bereits an Spielen für den Nintendo DS werkeln.

Die bereits bekannten stellen wir euch hier kurz vor. Da sich die Spiele alle noch in einem relativ frühen Stadium befinden, haben wir auf eine Einschätzung verzichtet. Unsere Eindrucke könnt ihr aber hier nachlesen.

Metroid Prime: Hunters

Metroid Prime: Hunters war der optisch beeindruckendste Titel für den Nintendo. Mit dem Digi-Kreuz weicht man nach rechts oder links aus, während man auf dem Touchscreen die Gegner ins Visier nimmt. Einfach auf den Gegner klicken und Samus feuert automatisch auf den Feind. Bewegt man den Stift auf dem Touchpad nach links oder rechts, dreht sich Samus in die entsprechende Richtung. Technisch war der Titel eine hervorragende Leistungs-Demo.



WarioWare Inc. DS

Die beliebte Minispiel-Serie wurde perfekt an den DS angepasst und nutzt den Touchscreen.

Animal Crossing

Bislang existieren nur die ersten Screenshots von Nintendos kultiger Simulation. Wir sind gespannt.

Super Mario 64x4

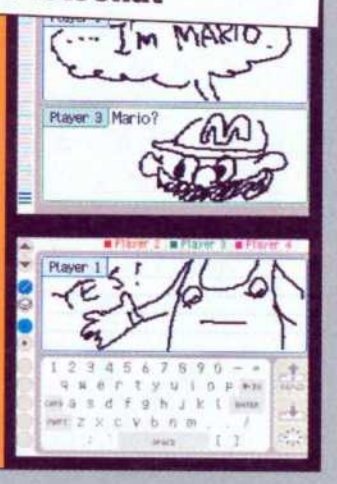
Gesteuert wird nicht über das Touchpad, sondern über das Digikreuz und die normalen Aktionsknöpfe. Während der Einzelspieler-Modus tatsächlich dem N64-Original entspricht, wurde ein neuer Mehrspieler-Modus integriert. Auf der E3 konnte man mit drei weiteren Spielern in einem Mini-Spiel auf Sternejagd gehen. Derjenige, der zuerst drei Sterne gefangen hatte, war der Sieger. Wir freuen uns jetzt schon darauf, diesen Klassiker auf dem DS wieder erleben zu dürfen.

Mario Kart DS

Das nur auf Video gezeigte Spiel begeisterte bereits mit einer Grafik, die besser als beim N64 war.

PictoChat

Hier könnt ihr auf der auf dem Touchscreen eingeblendeten Tastatur Nachrichten eingeben oder etwas malen bzw. schreiben. Eure Nachricht könnt ihr anschließend an andere DS-Besitzer verschicken, die sich in eurer Nähe befinden. Falls ihr einen Hot-Spot-Zugang habt, könnt ihr sogar mit DS-Spielern auf der ganzen Welt kommunizieren. Die andere Person bekommt eure Nachricht dann auf dem oberen Bildschirm angezeigt. Hoffentlich ist es beim DS direkt integriert.



NEW Super Mario Bros

Neben *Super Mario 64x4* hat Nintendo auch ein neues *Mario* exklusiv für den Nintendo DS in der Mache.

Titel der Dritthersteller:

ACTIVISION
Spider-Man 2

BANDAI
Mobile Suit Gundam Seed, One Piece

BANPRESTO
Dragon Ball Z

CAPCOM
Gyakuten Saiban, Mega Man Battle Network, Viewtiful Joe

ELECTRONIC ARTS
Need for Speed

HUDSON SOFT
Bomberman

KOEI
Dynasty Warriors

KONAMI
Frogger 2005

NAMCO
Pac 'n' Roll, Pac-Pix, Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour, Mr. Driller

SEGA
Project Rub, Sonic

SQUARE ENIX
Dragon Quest Monsters, Egg Monster Heroes, Final Fantasy: Crystal Chronicles

TECMO
Monster Rancher

THQ
SpongeBob SquarePants

UBISOFT
Rayman

Kart kann man so jederzeit seine und die Positionen der anderen Spieler erkennen. Neue Möglichkeiten eröffnen sich auch durch das eingebaute Mikrofon. So kann man beispielsweise durch die eigene Stimme oder durch Klatschen (à la *Donkey Konga*) in das Spiel eingreifen. Miyamoto äußerte sich geradezu begeistert über die vielen Möglichkeiten, die das Gerät bietet, wies aber auch darauf hin, dass man nicht in jedem Spiel beide Bildschirme, das Mikrofon oder den Touchscreen einsetzen müsse, nur weil man die Chance dazu habe. „Der Grund, warum wir den Nintendo DS als drittes Standbein aufbauen wollen, liegt darin, dass wir völlig neuartige Spiele entwickeln können. Deshalb bezeichnen wir den Nintendo DS auch nicht als Game-Boy-Nachfolger", erklärt Miyamoto. Die auf der E3 gezeigten Spiele und Demos wiesen meist sehr simple, aber extrem fesselnde Spielideen auf. Dies war ganz im Sinne von Shigeru Miyamoto. „Betrachtet man die Spiele-Industrie der letzten Jahre, dann ging es ausschließlich darum, welches System besser ist oder welches Spiel die bessere Grafik bietet. Um mehr Spieler anzusprechen, möchten wir aber gerne einen anderen Weg gehen. Also bin ich zu den alten *Mario*-Zeiten zurückgegangen, wo man nur einen Knopf zum Springen brauchte. Ich denke, viele Spieler sehnen sich nach diesen Zeiten, als man noch sofort in ein Spiel einsteigen konnte. Mit dem Nintendo DS wollen wir genau das wieder erreichen", so Miyamoto. Im Anschluss an die Präsentation konnten wir noch an einer Frage-und-Antwort-Session teilnehmen.

FRAGE: Der Game Boy ist die mächtigste Marke im Handheld-Bereich. Warum nennt ihr den DS nicht Game Boy?
Takashi Tazuka (Producer DS-Tech-Demos): *Der Nintendo DS ist keine Erweiterung zum Game Boy, es ist ein komplett neues System mit komplett neuen Fähig-*

Nintendo-Tech-Demos der E3:

Folgende Titel stellen nur Demos dar, welche die Möglichkeiten des Nintendo DS zeigen sollen. Es handelt sich nicht um Spiele, die in dieser Form erscheinen werden. Möglicherweise findet sich aber eine Idee in einem Spiel wieder.

Balloon Trip

Beide Screens werden genutzt. Zeichnet auf dem Touchscreen Wolken, auf denen Mario an Hindernissen vorbeigleiten kann!

Carving

Bei dieser Demo kann man Holzstücke mit dem Touchscreen bearbeiten, um die abgedrehtesten Kunstwerke zu kreieren.

DS Pikachu

Neben diversen Mini-Spielen müsst ihr das kleine gelbe Pokémon mit Streicheleinheiten über den Touchscreen verwöhnen.

Mario's Face

Ähnlich wie im Titelbildschirm von *Super Mario 64* vom N64 zieht ihr hier Mario oder Wario Nase, Ohren oder Mund lang.

Special Effects

Diese Demo war lediglich eine Ansammlung von verschiedenen Grafikeffekten, um zu zeigen, was der DS alles draufhat.

Submarine

Simpel, aber genial! Der obere Screen zeigt euer U-Boot. Auf dem Touchscreen bestimmt ihr Geschwindigkeit und Höhe.

Table Hockey

Ein *Pong*-Verschnitt für den Nintendo DS, der komplett über den Touchscreen gesteuert wird. Einfach, aber sehr nett.

MEINUNG **NINTENDO DS**

Fabian Sluga
ist begeistert.

„Nintendo hat mich überrascht!"

Ich muss zugeben, Nintendo hat mich sehr positiv überrascht. Ich hätte nicht mit einem qualitativ derart hochwertigen Gerät gerechnet, das über so viele Funktionen verfügt. Das betrifft sowohl die 3D-Fähigkeit als auch die Möglichkeit zur Spracheingabe per Mikrofon, den Touchscreen und die Wireless-Fähigkeiten des Nintendo DS. Was mich aber vor allem begeisterte, waren die Spiele. Ja, ich gebe zu, das auf der E3 gezeigte Material war nicht gerade umfangreich und nur wenig davon wäre in der jetzigen Form als Vollpreisspiel zu verkaufen. Allerdings wollte Nintendo ja auch lediglich zeigen, was alles mit dem DS möglich ist. Mich zumindest hat Nintendo überzeugt. Ich ertappte mich ständig dabei, wie ich noch eine Runde *Wario Ware* spielen wollte. Wie ich noch jemanden im Deathmatch bei *Metroid Prime: Hunters* schlagen wollte. Immer wieder wollte ich Mario an seinen Ballons sicher auf den Erdboden geleiten und zu keinem Zeitpunkt konnte ich mich dem Charme von *Super Mario 64* entziehen. Extrem wichtig dürfte für Nintendo auch sein, dass die Entwickler aufgrund der einzigartigen Konstruktion des Nintendo DS die Spiele speziell für Nintendos Konsole entwickeln müssen. So wird es keine schlampige Konvertierung – beispielsweise von *Need for Speed 128* – auf dem Nintendo DS geben.

MEINUNG **NINTENDO DS**

Heinrich Lenhardt
ist baff.

„Double Screen – ich drück dich!"

Während der Nintendo-Pressekonferenz im Vorfeld der E3-Messe bin ich nicht mehr aus dem Aufatmen rausgekommen. Uff, sie zeigen DS-Hardware. Uff, der Third-Party-Support wirkt ordentlich. Aber vor allem: Uff, es gibt nicht nur kuriose Features wie Spracheingabe und Touchscreen, mit denen neue Einsteiger-Zielgruppen zum Spielen verführt werden sollen. Vor lauter Erfindergeist hat Nintendo die getreuen Intensiv-Spieler nicht vergessen. Die Abwärtskompatibilität zur Game-Boy-Familie ist eine echte Trumpfkarte und sorgt aus dem Stand für eine reichhaltige Spielebibliothek, auf die DS-Käufer Zugriff haben. Relativ baff war ich auch darüber, welch hohe Priorität Multiplayer-Unterstützung ohne Kabelsalat bei Nintendo genießt – der DS kann sich sogar über Hotspots ins Internet einwählen. Und das von einer Firma, die uns seit Jahren beim GameCube erzählen will, dass eigentlich niemand Online-Spiele will oder braucht – ha, ha! Der rote Teppich für ein glänzendes DS-Weihnachtsgeschäft kann in Nordamerika jedenfalls schon mal ausgerollt werden. Sonys Konkurrenzprodukt PSP sieht cool aus, kommt aber erst 2005. Vor allem stehen hinter Batterieverbrauch und Preis von Sonys Handheld noch dicke Fragezeichen. Und das sind Stolpersteine, die schon technisch überlegeneren Game-Boy-Konkurrenten früherer Generationen wie Lynx oder Game Gear zum Verhängnis wurden.

keiten. Aus diesem Grund werden wir es nicht Game Boy nennen.

FRAGE: Ist der Markt bereit für ein Gerät wie den DS?
Shigeru Miyamoto: *Wenn ihr die Entwickler fragt, dann werden sie euch sagen, wie begeistert sie sind, für den Nintendo DS zu entwickeln. Er gibt ihnen völlig neue Möglichkeiten.*

FRAGE: Gab es während der Tests mal Probleme mit dem Touchscreen, der ja doch sehr intensiv genutzt wird?
Shigeru Miyamoto: *Wir haben verschiedene Oberflächen ausprobiert, um das Display bestmöglich zu schützen. Aber wenn man Nintendos Vergangenheit betrachtet, dann kann man von einem sehr robusten System ausgehen.*

FRAGE: Mr. Miyamoto, welche Spiele haben Sie am meisten beeindruckt?
Shigeru Miyamoto: *Ich interessiere mich vor allem für Titel, die etwas daran ändern, wie die Leute spielen, zum Beispiel Samba de Amigo, EyeToy oder auch unsere eigenen Titel Donkey Konga und Donkey Kong Jungle Beat. Das sind nicht nur Spiele, die Spaß machen, wenn man sie spielt – diese Spiele machen schon Spaß, wenn man anderen nur beim Spielen zuschaut.*

Nintendo hat mit dem DS ehrgeizige Pläne und möchte im nächsten Geschäftsjahr rund 3,5 Millionen Geräte absetzen. Das ist rund eine halbe Million mehr, als Sony PSPs verkaufen will. Leider nannte Nintendo auf der E3 keinen Preis für den Nintendo DS. Auch Sony hält sich mit einer Preisankündigung für seine PSP zurück. Man rechnet aber mit einem Preis von etwa 200 Euro für den Nintendo DS, Sonys PSP könnte etwa das Doppelte kosten. Wir sind jedenfalls von dem Nintendo DS überzeugt. Zum Abschluss möchten wir uns voll und ganz einem Zitat von Shigeru Miyamoto anschließen: „Der Nintendo DS ist ein System, das man erleben muss, um es zu verstehen."

FABIAN SLUGA

KABOOM Leon hat in der Zwischenzeit offenbar den Umgang mit Granaten erlernt.

Resident Evil 4

Sämtliche Besucher der E3 konnten sich dem **ultimativen Grauen** nicht entziehen.

Die *Resident Evil*-Serie war bisher immer ein Garant für Gänsehaut – auf allen Systemen. Teil 1 schockte die Welt in einem bis dahin unbekannten Maß und avancierte sehr schnell zum absoluten Topseller. Der hierzulande indizierte zweite Teil knüpfte nahtlos an die Erfolgsgeschichte an und konnte in puncto Horror noch eins draufsetzen. Auf dem Dreamcast beschritt Capcom zum ersten Mal das Echtzeit-

KIDNAPPER Diesen Typen muss man durch einen Schuss aufhalten.

KRISENSITZUNG Die Einwohner agieren äußerst smart und beraten sich auch, um das weitere Vorgehen zu bestimmen.

Terrain und stellte sämtliche Umgebungen durch Polygone dar. Durch diese neue Bewegungsfreiheit waren beeindruckende Kamerafahrten und Einstellungen möglich, welche die schweißtreibende Geschichte intensivierten.

NEUE PERSPEKTIVE, DERSELBE HORROR

Mit dem neuesten Teil geht Capcom nun ähnliche Wege, bleibt aber der Horror-Thematik treu. Nach dem sehr guten Remake des ersten Teils und dem Prequel *Resident Evil Zero* (exklusiv auf dem Nintendo GameCube erschienen), die beide mit vorgerenderten Hintergründen und einer festen Kamera aufwarteten, bewegt sich der Spieler nun in einer Echtzeit-Umgebung mit flexibler Kamera. Dadurch wird das Schreckensszenario zwar aus unterschiedlichen Winkeln dargestellt, bleibt aber noch genauso nervenaufreibend und spannungsgeladen wie immer. Auf der E3 2004 war neben der spielbaren Demo, deren Gameplay und Inhalt wir euch bereits in Ausgabe 05/2004 präsentieren konnten, ein unglaublicher genialer, neuer Trailer zu sehen. In diesem Appetithappen wurden unter anderem einige Szenen aus dem einen Dorf gezeigt, in denen überaus aggressive Bewohner Leon mit allem, was der heimische Bauernhof so bietet, an die Gurgel gingen.

RETTER IN DER NOT

Weiterhin wird in diesem Trailer die Person gezeigt, um die es in Leons Mission hauptsächlich geht: die Tochter des Präsidenten, Ashley. Ab der Hälfte des Spiels

HETZJAGD Bei diesem Anblick fängt jeder Spieler an zu schwitzen.

FINGER WEG! Hier muss Leon sehr schnell handeln, will er weiterleben.

LOCH NESS Dieses Wasserungeheuer ist schnell, wendig und gefährlich.

INFO CHARAKTERE

Darsteller des Grauens

Wir möchten euch die bisher bekannten Protagonisten, die ihren Weg aus der lebendigen Hölle suchen, kurz vorstellen.

Jeder Teil der *Resident Evil*-Reihe hatte bis jetzt starke Hauptfiguren und zwielichtige Bösewichter oder Verräter zu bieten. Da *Resident Evil 4* momentan schon verspricht, der beste Teil der Serie zu werden, sind auch hier starke Persönlichkeiten – sowohl gut als auch böse – vertreten.

Leon

Der Ex-Cop ist im Laufe der sechs Jahre seit seiner ersten Begegnung mit der Horrorwelt deutlich erwachsener geworden und verkörpert einen taffen, überlegt handelnden Geheimagenten.

Ashley

Die Präsidententochter wurde von einer unbekannten Organisation ins östliche Europa entführt. Allerdings sind die Beweggründe für die Entführung als auch das weitere Vorhaben mit der Entführten bis dato ein Mysterium.

Unbekannt

Im Laufe des Spiels tritt dieser ominöse Geselle in Aktion und hilft Leon und Ashley bei ihrer Flucht. Aufgrund undurchsichtiger Äußerungen und Verhaltensweisen ist nicht klar zu definieren, ob er nun ehrlicher Freund oder hinterhältiger Feind ist.

SPRITZ Auch in Resident Evil 4 fließt ordentlich viel Pixelblut.

wird Leons Beschützerrolle also ein großes Thema. Überwiegend folgt Ashley ihrem Retter wie das Entenküken ihrer Mami. Allerdings kommt es auch mal vor, dass sich Gegner die Schutzbefohlene einfach schnappen und versuchen, sie wegzuschleppen. Das kann und muss Leon am effektivsten durch einen Schuss verhindern. Nachdem der gemeine Kidnapper so zu Fall gebracht wurde, kann Leon ihm den Rest geben, bis er keine Gefahr mehr darstellt. Logischerweise verfügt die zierliche Ashley nicht über die gleichen Fähigkeiten wie Leon und ist bei der Überwindung von Hindernissen fast immer auf seine helfende Hand angewiesen. So muss er zum Beispiel, nachdem er sich durch einen Sprung vom Dach selbst gerettet hat, seine Begleiterin auffangen, damit sie sich nicht den Hals bricht.

MYSTERIÖSE IDENTITÄT

Außerdem wurde ein neuer Charakter vorgestellt, dessen Gesinnung nicht auf Anhieb festzustellen ist: Es bleibt im Dunkeln, ob dieser mit einem östlichen Akzent sprechende Geselle Freund oder Feind ist. Auf jeden Fall scheint er mehr über die seltsamen Vorkommnisse in der Umgebung zu wissen, als er preisgibt.

HÖLLENKREATUREN AUS GOTTES HAUS

Neben dem aus der Demo-Version bekannten Dorf ist Leon auch in einer im gotischen Baustil gehaltenen Kirche unterwegs, in der er es mit äußerst aggressiven Mönchen zu tun bekommt. Die sind weitaus gefährlicher als die Dorfbewohner und greifen neben rasiermesserscharfen Sensen auch zu befestigten Geschützen, um Leon und Ashley an der Flucht zu hindern. In Sachen Waffen offenbarte der Trailer ebenfalls Neues. Leon kann neben der Standardwaffe ein Scharfschützengewehr, eine Bazooka und eine Uzi benutzen. Granaten und der dazugehörige Granatwerfer runden das todbringende Sortiment ab. Das Spielsystem offenbart ferner eine Parallele zu den Quick-Time-Events

PFUI SPINNE! Nach einiger Zeit zeigen die Mönche ihr wahres Gesicht.

BESEITIGUNG Was wollen die Dorfbewohner nur geheim halten?

SITZ, PLATZ!! Ob die Uzi diesen teuflischen Koloss aufhalten kann?

MACH DEIN GEBET Dieser fehlgeleitete Mönch ist gleich Geschichte.

aus Segas Adventure-Epos *Shenmue*. Die vielseitige Einsetzbarkeit der A-Taste wurde durch die bekannte Demo bereits unter Beweis gestellt. In einer Szene des Trailers bekommt es Leon mit einem riesigen, unförmigen Monster zu tun, das die Dorfbewohner offenbar gefangen halten. Das Riesenvieh schnappt sich einen Baumstamm und will Leon platt machen, wie ein lästiges Insekt. In dieser Situation muss der Spieler die beiden Schultertasten im richtigen Moment drücken, um dem Angriff erfolgreich zu entgehen. In technischer Hinsicht ist ebenfalls Positives zu berichten: Die gezeigten Spielszenen liefen sehr flüssig und die Umgebungen konnten mit unglaublichen Licht-und-Schatten-Spielen sowie tollen Texturen beeindrucken. Das phänomenale Charakterdesign und die überzeugende KI der Gegner lassen auf ein Horrorspektakel der absoluten Spitzenklasse hoffen. Ich für meinen Teil freue mich riesig auf diesen Gänsehautgarant.

UDO CRNJAK

ÜBERMACHT Bei solch einem Gegneransturm hilft Leon nur noch rohe Waffengewalt weiter.

FEUERSTURM Mit der Bazooka im Gepäck hat Leon eindeutig ein paar Sorgen weniger.

VORSCHAU

RESIDENT EVIL 4

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Studio 4
Internet:	www.capcom.co.jp/bio4
Spieler:	1
Termin:	1. Quartal 2005

EINSCHÄTZUNG

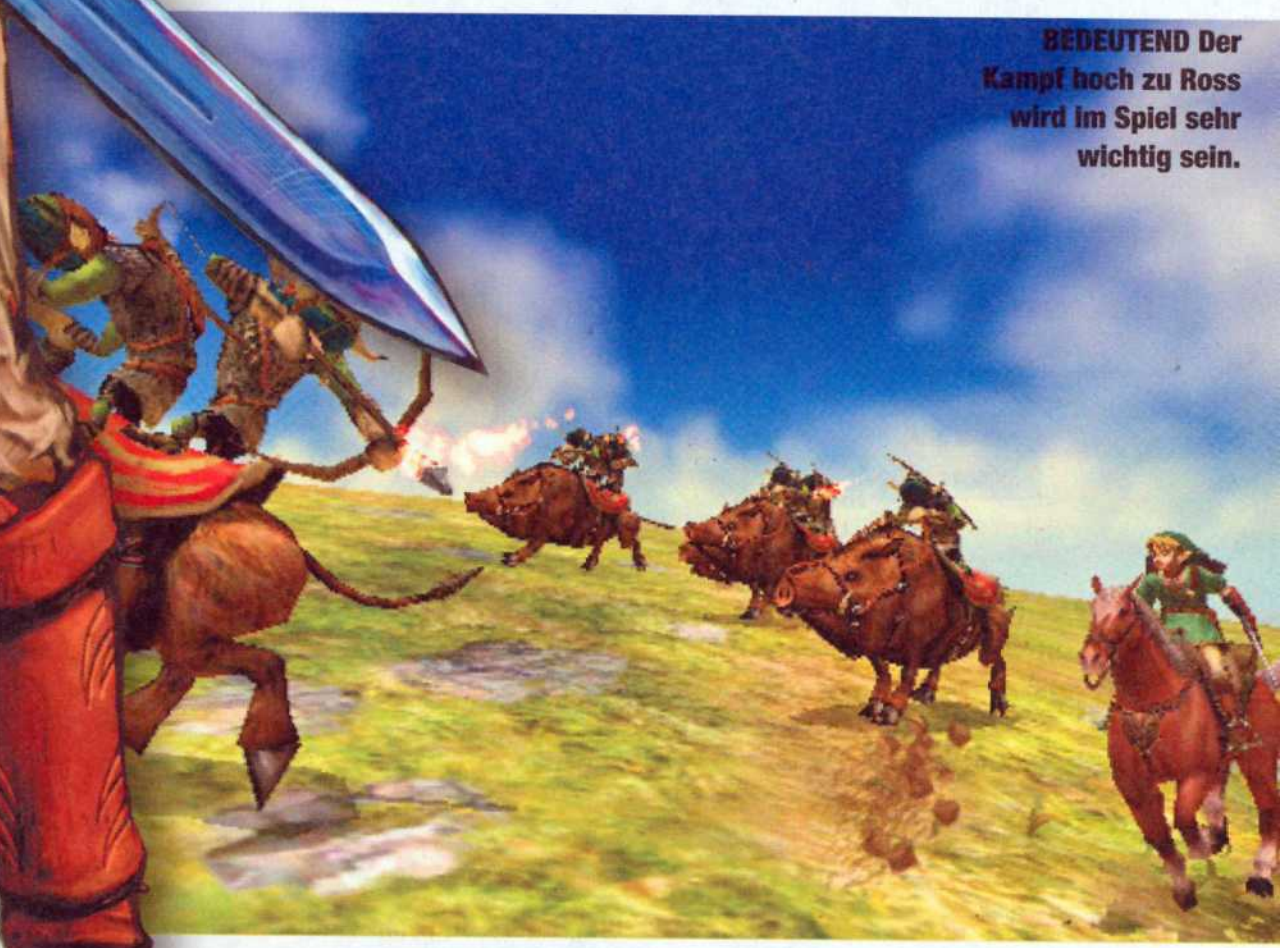
SUPER

„Technisch brillant und spielerisch **mit reichlich Neuerungen** ausgestattet. Alles, was ein Superhit braucht."

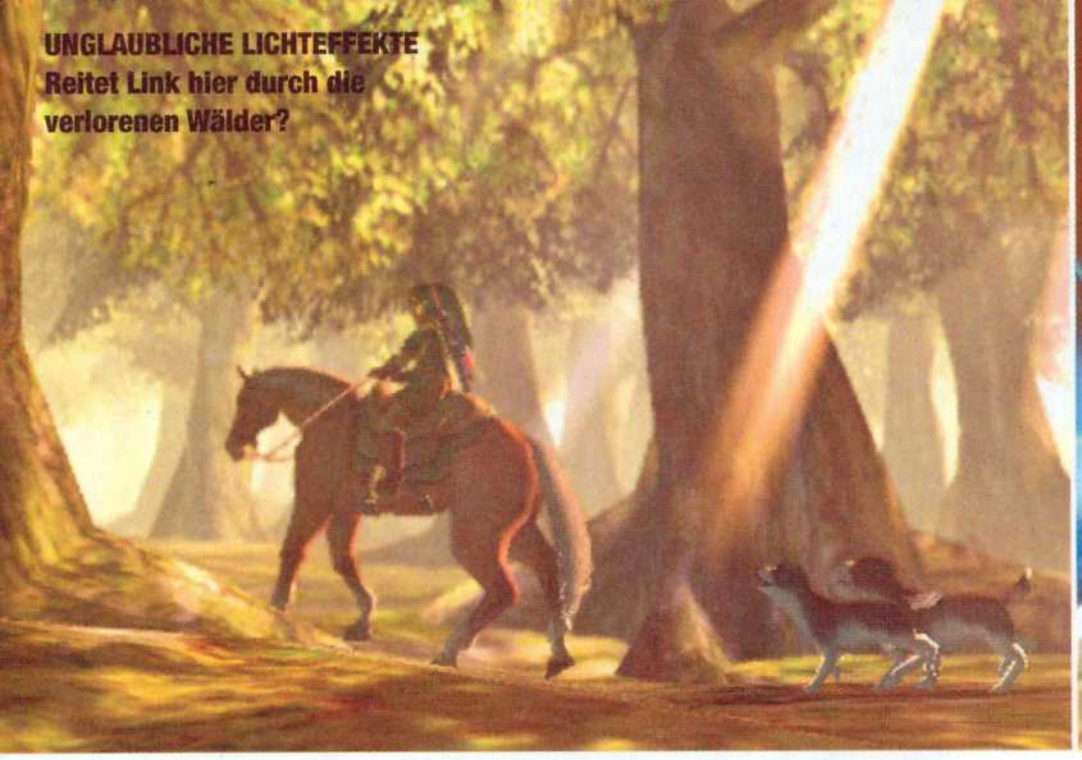
The Legend of Zelda

Cel-Shading ade – Link kehrt in **realistischer Grafik** zurück!

„Sehr sehr viele Spieler wollten, dass Link sich verändert!" Mit diesen Worten begann Shigeru Miyamoto, der Kopf hinter Nintendos Top-Franchises wie *Mario* und *Zelda*, seine kurze Einleitung auf einem E3-Roundtable zu dem neuen *Zelda*-Spiel für den GameCube. Bereits einen Tag zuvor sorgte Nintendo auf seiner Pressekonferenz mit einem *Zelda*-Videotrailer, welcher in Real-Grafik gehalten war, für eine Überraschung und große Jubelstürme. Es ist schön, zu sehen, dass Nintendo auf die Wünsche der Spieler reagiert. Denn obwohl *The Legend of Zelda: The Wind Waker* ein grandioses Spiel war, sorgte der gewählte Cel-Shading-Grafikstil auch nach der Veröffentlichung für hitzige Diskussionen unter den Fans. „Bei *Wind Waker* wollten wir, dass Link ein unglaublich quirliger und energiegeladener kleiner Junge ist. Die beste Möglichkeit, dies zu realisieren, war unserer Meinung nach die Cel-Shading-Technik, mit der wir gleichzeitig eine auf dem GameCube absolut einzigartige Spielwelt kreieren konnten. Nachdem wir das Spiel abgeschlossen hatten, fragten wir uns aber, was wäre, wenn wir aus Link wieder einen Teenager machen würden – einen etwa 16 Jahre alten Jugendlichen. Nach vielen Versuchen haben wir uns entschieden,



BEDEUTEND Der Kampf hoch zu Ross wird im Spiel sehr wichtig sein.



UNGLAUBLICHE LICHTEFFEKTE Reitet Link hier durch die verlorenen Wälder?

RENOVIERT Es wird jede Menge neuer Gegner geben.

einen Grafikstil zu wählen, der dem von *Ocarina of Time* ähnlicher ist", erklärt Shigeru Miyamoto. Viele Fans sagen: „Danke, Nintendo!"

BESSER DENN JE

Nintendo zeigte Links neues GameCube-Abenteuer auf der E3 nur auf Video. Doch dieses Video hatte es in sich! Der Trailer beginnt mit einer Landschaftsaufnahme. Die glühende Sonne taucht die Umgebung in ein bedrohlich wirkendes Rot. Die Luft flimmert in der Hitze. Am Horizont trottet eine Horde schwer bewaffneter Reiter auf einem Hügel-Kamm. Sie scheinen in den Krieg zu ziehen. Plötzlich reiten sie los! Schnitt! Jetzt sieht man Link auf einem Pferd. Man kann Links Gesichtszüge erkennen. Auch das Pferd ist unglaublich detailliert dargestellt. Im Hintergrund erkennt man ein Schloss. Es ist Nacht. Am Himmel leuchten der Mond und die Sterne. Wieder ein Schnitt! In weiteren Szenen sieht man Link durch einen Wald reiten, mit Schwert und Schild gegen Feinde kämpfen, einen Feuer-Tempel erkunden und einen großen Steinblock schieben. Die Grafik sieht zu jeder Zeit absolut atemberaubend aus. Die Texturen sind unglaublich detailliert, die Animationen flüssig, die Weitsicht ist hervorragend, die Lichteffekte sind fantastisch und es gibt jede Menge Special Effects wie beispielsweise in der Hitze flimmernde Luft. Wie Produzent Eiji Aonuma – regelmäßige N-ZONE-Leser kennen ihn bereits von unserem großen *Wind Waker*-Interview aus der N-ZONE 06/2003 – bestätigte, handelt es sich bei dem gezeigten Material um Spielgrafik. „Es ist nichts vorgerendert, sondern alles in Echtzeit berechnet. Dieses Video wurde von jemandem bei Nintendo aufgenommen, der *Zelda* gespielt und aufgezeichnet hat sowie anschließend die Stücke zu dem hier gezeigten Trailer zusammenfügte", erläutert Eiji Aonuma. Neben der Grafik legt man Wert auf weitere Neuerungen. „In den letzten 20 Jahren haben wir viele Gameplay-Elemente gesehen, die sich immer wiederholen und die notwendig sind, damit es ein *Zelda*-Spiel bleibt. Nichtsdestotrotz möchte ich eine Reihe neuer Ideen in das Spiel integrieren, insbesondere was das Lösen der Puzzles angeht. Ich habe Mr. Aonuma gebeten, dort seinen Schwerpunkt zu setzen", erklärt Shigeru Miyamoto. Darüber hinaus wird Link erstmals in einem *Zelda*-Spiel in der Lage sein, vom Pferd aus zu kämpfen. „Schon seit *Ocarina of Time* hatte Mr. Miyamoto die Vision, dass Link vom Pferd aus sein Schwert schwingt. Doch erst die Hardware-Power des GameCube ermöglicht uns dies", sagt Eiji Aonuma. Es ist schon erstaunlich, wie ein kurzes Video die Videospiel-Welt beeinflussen kann. Denn obwohl *Zelda* nicht spielbar war, war der Titel DAS Gesprächsthema auf der E3 2004. Angesichts des gezeigten Materials und der veröffentlichten Informationen sind auch wir uns sicher, dass Nintendo hier ein absolutes Killer-Spiel in der Mache hat. Leider gibt es noch einen Wermutstropfen: Der Titel erscheint nämlich nicht vor 2005.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

THE LEGEND OF ZELDA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1
Termin:	2005

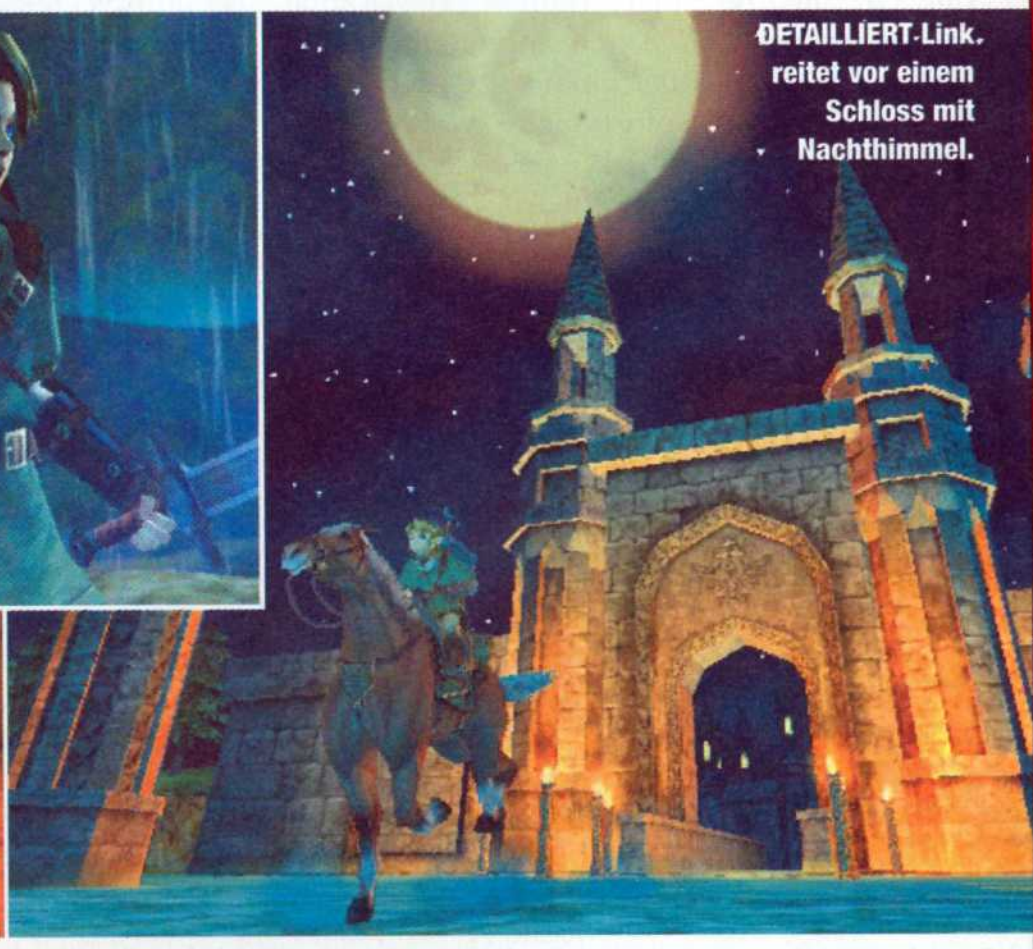
EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Link ist erwachsener und cooler denn je! Endlich kommt das Zelda, **auf das alle gewartet haben!**"

GENIAL Der Kampf gegen einen Feuer-Boss ist atemberaubend.

ERWACHSEN Link ist älter geworden und sieht besser aus denn je!



DETAILLIERT Link reitet vor einem Schloss mit Nachthimmel.

Prince of Persia 2

Der Nachfolger zu einem der besten Spiele der letzten Jahre wird **düsterer, größer und besser.**

Im Vergleich zu *Prince of Persia: The Sands of Time* haben die Entwickler das Spielsystem und die Optik des ersten Teils einer deutlichen Frischzellen-Kur unterzogen. So präsentiert sich der persische Prinz mit neuer Haarpracht, verruchteren Klamotten und erinnert dank des Säbels in seiner Hand eher an die Piraten aus *Fluch der Karibik*. Die Umgebungsgrafik hat sich deutlich gewandelt und wirkt wesentlich finsterer. Das ganze Spiel soll dunkler, härter und erwachsener rüberkommen als der Vorgänger. Darum haben die Entwickler auch das Kampfsystem überarbeitet. Der Prinz ist ab sofort in der Lage, mit zwei Säbeln gleichzeitig zu kämpfen. Außerdem wird er den Gegnern im Spielverlauf mit Hämmern und Äxten zu Leibe rücken. Darüber hinaus kann der Prinz ab sofort auch Nahkampfattacken wie Würfe und Griffe einsetzen sowie den Gegnern dank des neuen Projektil-Angriffsystems deren eigene Waffen entgegenschleudern. So könnt ihr mit der einen Hand beispielsweise einen Gegner packen und als lebenden Schutzschild missbrauchen, während ihr mit der anderen Hand noch euer Schwert schwingt. Auch das Einbeziehen der Umgebung, wie zum Beispiel bei den „Von-der-Wand-Abspring-Manövern" des ersten Teils, soll verstärkt möglich sein. Natürlich macht die Evolution vor der Intelligenz der Gegner nicht Halt. *Prince of Persia*-Produzent Yanis Mallat sagt: „Es wird mehr Gegnertypen geben, die sich in ihren Taktiken deutlich voneinander unterscheiden. Der Spieler wird sich ständig auf wechselnde Herausforderungen einstellen müssen. So werden manche Gegner beispielsweise an Wänden entlanglaufen können. Die künstliche Intelligenz wird wesentlich individueller sein als bisher." Zudem werden die aus dem Vorgänger bekannten Zeiteffekte wieder mit dabei sein und um weitere Features ergänzt. „Beim ersten Spiel waren wir nicht ganz zufrieden, wie die Zeitkräfte ins Spiel eingebunden waren. Bis auf das Zurückspulen brauchte man sie nicht wirklich. Jetzt wollen wir sie besser ins Level-Design integrieren", erläutert Yanis Mallat. Der Entwickler stellt zudem klar, dass den Geschicklichkeitsabschnitten weiterhin viel Bedeutung zukommen wird.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

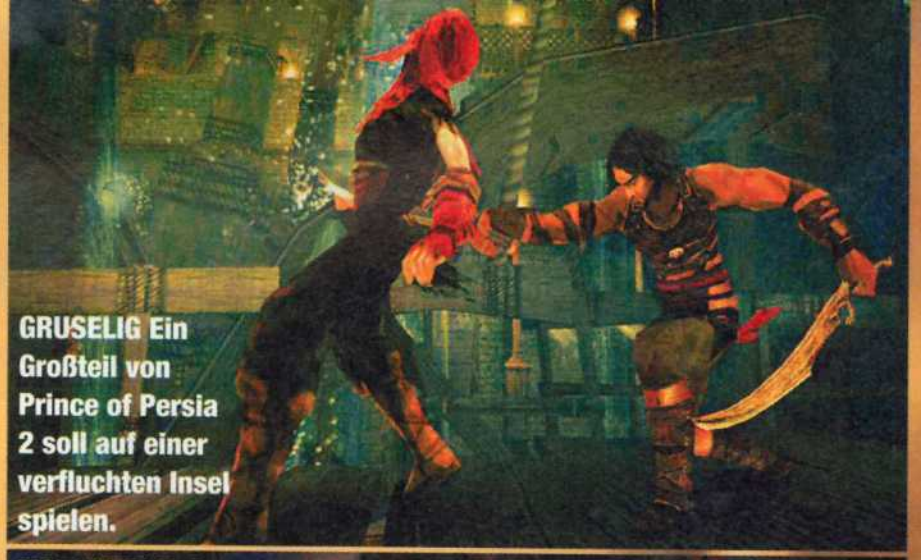
PRINCE OF PERSIA 2

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

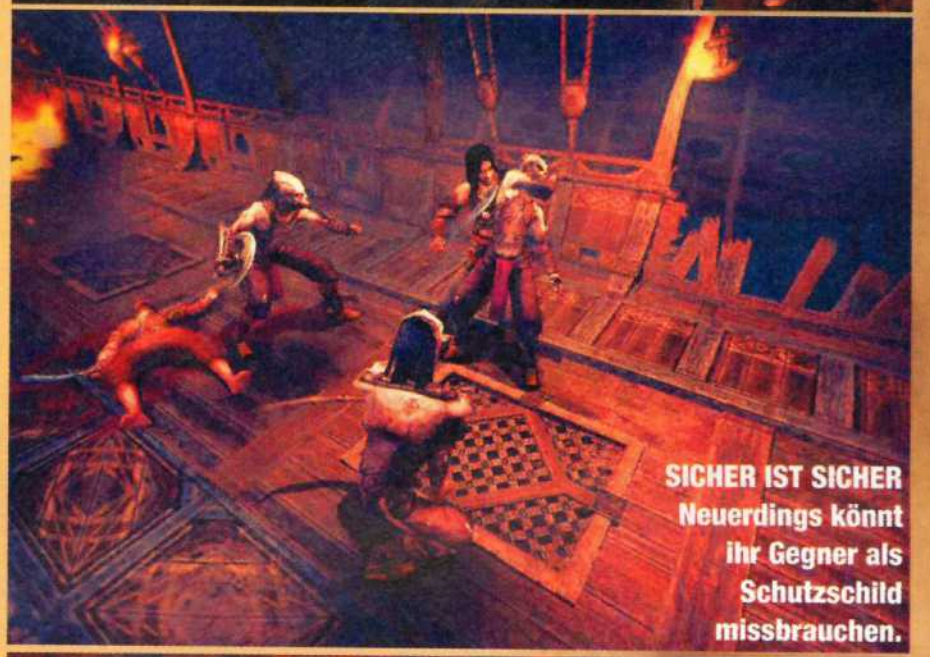
SUPER

„**Ein genialer Titel** wird sogar noch besser! Dieses Spiel solltet ihr euch unbedingt vormerken."



GRUSELIG Ein Großteil von Prince of Persia 2 soll auf einer verfluchten Insel spielen.

MOTVIEREND Der Wiederspielwert soll deutlich erhöht werden.



SICHER IST SICHER Neuerdings könnt ihr Gegner als Schutzschild missbrauchen.

MEHR GEGNER Die Feinde werden in abwechslungsreicheren Angriffswellen auftauchen als im Vorgänger.

CHARAKTER-FRAGE Farah wird nicht mehr dabei sein, aber es wird andere Side-Kicks geben.

Metroid Prime 2 Echoes

Science-Fiction-Action par excellence: Samus wird in den ultimativen Kampf zwischen Gut und Böse verstrickt.

Endlich konnten wir selbst Hand an den Nachfolger zu einem der besten Spiele der letzten Jahre legen. Auf der E3 wurde ein kompletter Abschnitt von Samus' neuem Abenteuer gezeigt. Darüber hinaus konnten wir an einem aufschlussreichen Roundtable mit den Entwicklern teilnehmen, der deutlich machte, dass man auf eine intensivere Story und ein deutlich düstereres Gameplay als noch im Vorgänger setzen möchte. Abgesehen von Detailverbesserungen an der Grafik, neuen Waffen, anderen Visoren, einer komplett neuen Welt sowie dem brandneuen Mehrspieler-Modus setzt man auf das hervorragende Gameplay des ersten *Metroid*-GameCube-Abenteuers. Nach dem gezeigten Material können wir zweifelsohne sagen, dass uns mit *Metroid Prime 2: Echoes* ein genauso atemberaubendes Spiel wie beim Vorgänger erwarten wird.

DIE STORY

Die Geschichte von *Metroid Prime 2: Echoes* spielt auf dem Planeten Aether. Samus wird auf den Planeten beordert, um das plötzlich verschollene Bravo-Team der Galaktischen Föderation zu suchen. Doch es kommt natürlich alles ganz anders. Plötzlich findet sich Samus in einem schon Jahre andauernden Krieg zwischen zwei Rassen, den Ing und den Luminoth, wieder. Die Ing leben in der „Dark World" von Aether und sind ein äußerst aggressives Volk. Bei den Luminoth dagegen handelt es sich um eine sehr freundliche Spezies, welche in der „Light World" des Planeten lebt und Samus im Kampf gegen die Ing um Hilfe bittet. Die Ing haben kein Interesse an einem Friedensvertrag. Ihr einziges Ziel ist es, dauerhaft in der „Light World" zu leben und die Luminoth auszulöschen. Wie *Metroid Prime* 2-Director Mark Pancini betont, zieht sich der Aspekt der Dualität durch das komplette Spiel. Es geht um zwei Welten mit zwei Rassen, die gegeneinander kämpfen. Es handelt sich um einen Krieg zwischen Gut und Böse, Licht und Schatten.

GEFÄHRLICH In der „Dark World" könnt ihr anfangs nur unter schützenden Blasen überleben.

Dies schlägt sich auch im Waffensystem nieder. Samus erhält im Spielverlauf einen „Dark Beam" und einen „Light Beam". Der „Dark Beam" ist besonders effektiv gegen Feinde in der Licht-Welt. Bei dem „Light Beam" verhält es sich genau umgekehrt. Darüber hinaus benötigt Samus die mächtigen Waffen, um Portale zwischen den beiden Welten zu öffnen. Mark Pancini erklärt: „Samus muss immer wieder zwischen den Welten hin- und herreisen, um die Ing zu zerstören."

LICHT UND SCHATTEN

Auffällig ist, dass sowohl der „Light Beam" als auch der „Dark Beam" nur über begrenzte Munition verfügen. Normalerweise haben die „Beam"-Waffen in der *Metroid*-Serie unbegrenzte Munition. Da diese Waffen aber besonders viel Schaden unter den Feinden anrichten, habe man sich zu diesem Schritt entschieden, so Mark Pancini weiter. „Wir möchten, dass der Spieler seine Waffen strategisch einsetzt!", ergänzt der Entwickler. Neben diesen beiden Power-Waffen gibt es im Spiel aber noch weitere Waffen, die auf der E3 nicht enthüllt wurden. Diese werden jedoch nicht so wirkungsvoll wie der „Light Beam" und der „Dark Beam" sein. Neben den neuen Waffen haben die Ent-

INFO **DER MULTIPLAYER-MODUS**

Nie mehr alleine!

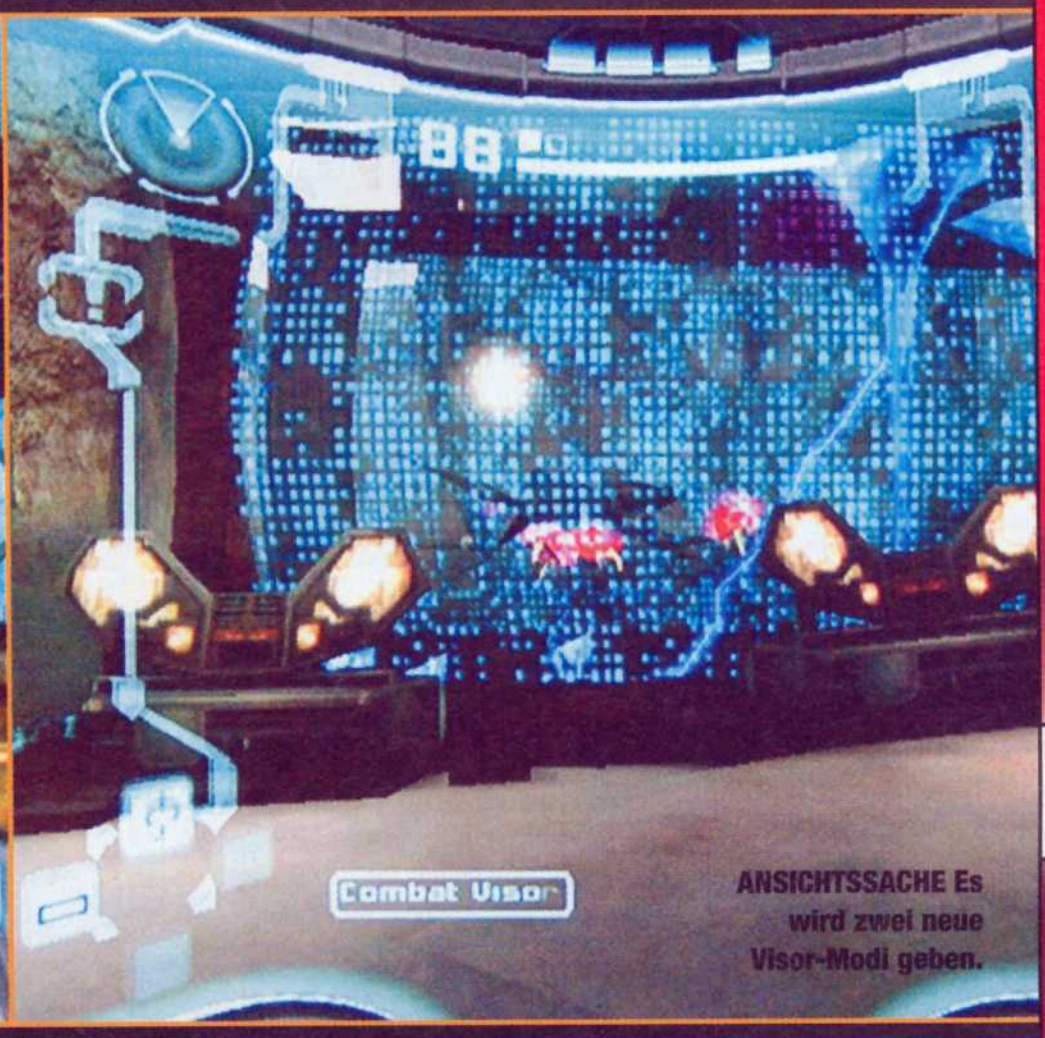
Nintendo und die Retro Studios führten uns während der gut einstündigen Präsentation den brandneuen Mehrspieler-Modus vor. Allerdings zeigte man uns keinen kooperativen Mehrspieler-Modus. Vielmehr standen die Spielmodi „Death-Match" und „Bounty Mode" zur Auswahl.

Der „Death-Match"-Modus unterscheidet sich nicht von dem, was man aus anderen Ego-Shootern kennt. Man muss so viele Gegner wie möglich abschießen und derjenige mit den meisten Punkten gewinnt am Ende. Beim „Bounty Mode" kommt es dagegen nicht auf die Anzahl der abgeschossenen Gegner an. Vielmehr erscheinen jedes Mal, wenn ein Spieler getroffen wird, Steine auf dem Spielfeld. Ziel ist es, diese Steine einzusammeln. Derjenige, der am Ende der Spielzeit die meisten Steine besitzt, gewinnt. „Theoretisch ist es möglich, dass man sich die ganze Zeit versteckt und heimlich die Steine einsammelt. So kann man das Spiel für sich entscheiden, ohne auch nur einen Gegner abgeschossen zu haben", schildert Producer Kensuke Tanabe. Natürlich dürft ihr auch im Mehrspieler-Modus sämtliche Waffensysteme aus dem Einzelspieler-Modus anwenden und euch auch den Morph-Ball zunutze machen. Diesen könnt ihr nicht nur als Mittel zur schnellen Flucht einsetzen, sondern auch als Waffe. Wenn ihr den Morph-Ball mit dem Death-Ball-Upgrade ausgestattet habt, könnt ihr euren Gegnern allein durch Berührung Schaden zufügen. Sehr nützlich sind auch so genannte Morph-Ball-Kanonen. Durch diese Abschussrampen werdet ihr auf andere Ebenen katapultiert. Die Entwickler waren von dieser speziell für den Mehrspieler-Modus kreierten Entwicklung so angetan, dass sie sie auch in den Singleplayer-Modus integrierten. Etwas Besonderes haben sich die Entwickler für die Visoren einfallen lassen. „Wir halten den Scan-Visor in seiner bisherigen Form im Mehrspieler-Modus für relativ nutzlos. Also haben wir uns das Hacker-Upgrade ausgedacht, mit dem der Spieler bei den Gegnern Viren hochladen kann. Diese können deren Anzüge deaktivieren, ungewollt den Morph-Ball aktivieren oder sämtliche Spezialwaffen beschädigen", erklärt Director Mark Pancini.

DEATH-MATCH **Spieler 1 liegt kurz vor Ende der Zei in Führung. Das wird ein klares Spiel.**

KLASSISCH **In den Mehrspieler-Modi darf der Morph-Ball natürlich nicht fehlen.**

POWER-UP **Per aufgeladenen Schuss richtet ihr mehr Schaden an.**



ANSICHTSSACHE **Es wird zwei neue Visor-Modi geben.**

RATIONIERT Light und Dark Beam verfügen nur über begrenzte Munition.

HARTNÄCKIG Auch die Metroiden werden im neuen Spiel nicht fehlen.

wickler besonders viel Wert auf die Videosequenzen gelegt. So soll man darin wesentlich mehr über die Geschichte des Spiels erfahren, als es noch im Vorgänger der Fall war. Neu eingebaut wurde auch die Kreisel-Attacke, die man noch aus früheren *Metroid*-Spielen (NES, Super Nintendo) kennt. Sobald man dieses Item in der großen Spielwelt aufgestöbert hat, kann man durch das richtige Timing enorm weite Sprünge ausführen: Man kann quasi in der Luft erneut springen. Momentan ist aber nicht geplant, diese Funktion wie in früheren Spielen als Angriffsmanöver einzusetzen, sondern sie soll vor allem der Erkundung dienen. „Obwohl die E3-Demo sehr actiongeladen ist, wird *Metroid Prime 2: Echoes* ein erkundungslastiges Spiel sein und all das bieten, was die *Metroid*-Serie so beliebt gemacht hat. Wir planen viele Sachen, darunter intensive Morph-Ball-Puzzles sowie zwei neue Visoren", so Mark Pancini über die Ausrichtung von *Metroid Prime 2: Echoes*. Auch wenn Samus storybedingt auf neue Feinde trifft, sind die Weltraum-Piraten nicht weit. Schon zu Beginn des Spiels werdet ihr auf Samus' alte Widersacher treffen. Die ungemütlichen Gesellen betreiben auf Aether Bergbau und bauen Phazon ab. Dieser erstmals in *Metroid Prime* eingeführte Rohstoff existiert aus unbekannten Gründen nur in der „Dark World". „Warum das so ist, werdet ihr im Spielverlauf erfahren", sagt Pancini.

DUNKLE PLÄNE

Die Piraten haben die Portale für sich entdeckt und nutzen sie, um das Phazon in die „Light World" zu schaffen. Das gestaltet sich jedoch schwieriger als erwartet, da nicht alle Piraten den Weg zurück durch das Portal finden und in der „Dark World" gefangen bleiben ... Samus wird aber nicht nur auf Weltraum-Piraten, die Luminoth und die Ing treffen. Es gibt auch einen neuen, mysteriösen Widersacher: Dark Samus. Sie ist ein Abbild von Samus, auf das ihr im Spielverlauf immer wieder trefft. „Dark Samus war für uns eine echte Herausforderung. Im ersten *Metroid Prime* kreierten wir Boss-Gegner, die meist mindestens fünfmal so groß waren wie Samus. Also mussten wir uns etwas einfallen lassen, um Dark Samus genauso interessant zu machen wie einen riesigen Boss. Ich bin der Meinung, dass sich das Ergebnis wirklich sehen lassen kann!", kommentiert Mark Pancini eine Stelle, in der sich Samus einen heißen Kampf mit ihrem dunklen Gegenstück liefert, während die halbe Einrichtung im Lasergewitter zu Bruch geht. Grafisch gleicht der Titel dem Vorgänger, allerdings haben die Entwickler einige Detailverbesserungen vorgenommen. „Die Umgebungen werden größer und aus mehr Polygonen aufgebaut sein. Außerdem setzen wir viele neue Grafik-Techniken ein, wie zum Beispiel indirekte Texturen", fachsimpelt Pancini. Im Soundbereich erwarten uns wieder stimmungsvolle Melodien, die zu der düsteren Science-Fiction-Atmosphäre passen, sowie krachende Soundeffekte, die perfekt in Dolby Pro Logic II abgemischt wurden. Die Größe des Einzelspieler-Modus soll laut den Entwicklern übrigens in etwa bei der Länge des ersten *Metroid Prime*-Titels liegen. Wie viel Spaß der brandneue Multiplayer-Modus (siehe Extra-Kasten) machen wird, muss man abwarten. Festzuhalten bleibt, dass die Retro Studios eine absolut geniale Fortsetzung in der Mache haben, die in vielen Details gegenüber dem Vorgänger verbessert wurde.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

METROID PRIME 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Retro Studios/Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1-4
Termin	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Geniale Fortsetzung der Serie und gemeinsam mit Resident Evil 4 **das beste Spiel der E3 2004!"**

FANTASTISCH Die Licht-und-Schatten-Effekte sind eine wahre Augenweide.

SIMPEL Die Lock-up-Funktion beim Anvisieren der Feinde ist bei dieser Art von Spielen einzigartig.

„Metroid Prime 2 ist zu 70 Prozent fertig!"

Während des Roundtables hatten wir Gelegenheit, gemeinsam mit anderen Journalisten an einer aufschlussreichen **Frage-und-Antwort-Session mit den Entwicklern** teilzunehmen.

N-ZONE: Wie funktioniert die Kreisel-Attacke?
Retro Studios/Nintendo: Sie wird horizontal ausgeführt. Würden wir dem Spieler erlauben, sich mit ihr vertikal zu bewegen, dann könnte man *Metroid Prime 2: Echoes* ziemlich schnell durchspielen. Was die Steuerung angeht, ist sie etwa vergleichbar mit dem Boost-Ball.

N-ZONE: Wann spielt *Metroid Prime* 2 zeitlich gesehen innerhalb der *Metroid*-Serie?
Retro Studios/Nintendo: Zwischen dem ersten *Metroid Prime* auf dem GameCube und *Metroid 2* auf dem Game Boy.

N-ZONE: Gibt es Pläne, eine Dual-Analog-Steuerung, wie man sie aus anderen Ego-Shootern kennt, einzusetzen?
Retro Studios/Nintendo: Als wir das erste *Metroid Prime* veröffentlichten, haben wir viel Feedback von den Spielern bekommen. Einige haben gesagt: „Warum habt ihr nicht dieses Dual-Analog-Control-Schema verwendet? Eure Steuerung funktioniert nicht so gut in einem Ego-Shooter!" Unsere Antwort war: „Wir machen keinen Ego-Shooter – wir machen *Metroid*!" Das haben wir bei *Metroid Prime* so entschieden und dabei bleiben wir.

N-ZONE: Wird *Metroid Prime 2: Echoes* eine Linkmöglichkeit mit *Metroid* auf dem Nintendo DS bieten?
Retro Studios/Nintendo: Wir denken darüber nach.

N-ZONE: Wie viele Karten wird es im Mehrspieler-Modus geben?
Retro Studios/Nintendo: (lachend) Viele. Mehr als zwei!

N-ZONE: Wie liegt ihr in der Zeit und wie weit seid ihr mit der Fertigstellung von *Metroid Prime 2: Echoes* voran?
Retro Studios/Nintendo: Als wir vor zwei Jahren *Metroid Prime* auf der E3 vorgestellt haben, stellte die E3-Demo den Intro-Level des Spiels dar. Und das war eigentlich alles, was wir zu dem Zeitpunkt fertig hatten. Nur wenige Monate später, im Herbst, wurde das Spiel veröffentlicht. *Metroid Prime 2: Echoes* haben wir jetzt ungefähr zu 65 bis 70 Prozent fertig gestellt. Wir beginnen gerade mit der Entwicklung der letzten Welt und haben noch viel Zeit für den Feinschliff. Wir haben noch immer einen aggressiven Zeitplan. Jedes gute Spiel braucht einen aggressiven Zeitplan. Aber wir liegen viel besser in der Zeit als noch beim ersten *Metroid Prime*.

Von links nach rechts:
NINTENDO:
Yoshio Sakamoto, Director
Kensuke Tanabe, Designer
Akira Otani, Designer
Tim Ollary, Dolmetscher

RETRO STUDIOS:
Michael Kellbaugh, Präsident Retro
Bryan Walker, Senior Producer
Mark Pancini, Director

SKURRIL Das Leveldesign ist noch abgedrehter als beim Vorgänger.

ABKÜRZUNG? Mit dem Morph-Ball rollt ihr durch enge Tunnel.

Geist

Ego-Shooter-Fans haben **allen Grund** zum Jubeln!

Nachdem der GameCube mit Spielen dieses Genres nicht gerade reichlich bestückt ist, freut es umso mehr, dass Nintendo einen innovativen Vertreter ins Rennen schickt. In Ausgabe 07/03 haben wir euch das erste Mal über diesen First-Person-Shooter berichtet. In *Geist* spielt ihr die Rolle einer äußerst skurrilen Gestalt. Dieses schattenhafte Gespenst hat nicht nur die Fähigkeit, Gegenstände wie von Geisterhand zu bewegen, sondern kann darüber hinaus in die Haut von weit über einem Dutzend unterschiedlicher Charaktere schlüpfen und sich deren Waffen, Ausrüstung, Fähigkeiten und sogar Erinnerungen bemächtigen. Die Palette solcher Figuren reicht von bewaffneten Soldaten über Hunde oder Katzen bis hin zu mäuseähnlichen Kreaturen, woraus sich selbstverständlich ganz spezielle Herausforderungen ergeben.

ENDLICH SPIELBAR ...

Während letztes Jahr auf der E3 lediglich eine kurze Demo des Spiels gezeigt wurde, durfte man auf der diesjährigen Messe endlich selbst an Nintendos neuestes Baby Hand anlegen. Zwar bekamen wir nur die ersten beiden Levels zu Gesicht, allerdings war schon zu Beginn des ersten sofort erkennbar, dass sich die Entwickler enorm auf Rätseleinlagen konzentrieren. In der auf der E3 gezeigten Version befand man sich als Spieler in einer Art unterirdischer Lager-

SIMPEL Per Tastendruck lassen sich Personen verängstigen.

TODBRINGER Am besten, man übernimmt gut bewaffnete Typen.

halle. Dieser Raum war durch an den Decken angebrachte Flutlichter in blassblaues Licht getaucht. Irgendwie erweckte das allein schon einen ziemlich gespenstischen Eindruck. Neben einer Hand voll Wachposten und einem Wachhund stach nur noch eine undurchdringbar erscheinende Stahltüre ins Auge. Das Problem bestand darin, durch diese verriegelte Türe zu gelangen. In jedem anderen Shooter würde man in einem solchem Fall kurzerhand seine Knarre zücken, sämtliche Wachmänner niederstrecken und ihnen dann nützliche Gegenstände abnehmen, sprich eine codierte Plastikkarte oder Ähnliches aus der Tasche mopsen. Wer eine solch primitive Vorgehensweise erwartet, ist in diesem Spiel aber vollkommen fehl am Platze!

.... ABER NOCH LANGE NICHT FERTIG!

Als Geist muss man schon eine etwas gerissenere Taktik an den Tag legen: Aus dem eben beschriebenen Raum konnte man sich beispielsweise nur befreien, indem man in den Körper des Hundes schlüpfte und seelenruhig an den Wachen vorbeispazierte. Diese Vorgehensweise eröffnet Spielern wortwörtlich völlig neue Perspektiven. Schließlich hatte man in Videospielen – geschweige denn in Ego-Shootern – bislang kaum die Möglichkeit, das Geschehen aus der Sicht eines Tieres zu sehen. Statt dem Lauf einer Kanone eine feuchte Hundeschnauze vor Augen zu haben, ist wirklich mal was Neues!

Im zweiten Level lag der Fokus dafür erheblich eindeutiger auf Ego-Shooter-Elementen. Da sich die präsentierte Preview-Version leider aber immer noch in einem sehr frühen Stadium befand, ließ nicht nur die Gegner-KI, sondern vor allem die Steuerung enorm zu wünschen übrig. Was diese beiden Aspekte betrifft, ist noch unwahrscheinlich viel Feintuning nötig. Natürlich lässt sich in dieser Phase der Entwicklung auch kaum etwas über die grafischen Qualitäten des Spiels aussagen. Bis die Version auf den Markt kommen soll, hat Nintendo schließlich noch alle Zeit der Welt. Angesichts solch innovativer Ideen hoffen wir natürlich inbrünstig auf gutes Gelingen. Nintendo wird uns diesbezüglich aber sicher nicht enttäuschen.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

GEIST

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	N-Space
Internet:	www.nintendo.com
Spieler	1-4
Termin	2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Absolut innovativer Ego-Shooter**, der sich merkwürdigerweise noch in einem frühen Stadium befindet."

VON HINTEN ERWISCHT Dieser Knabe sieht ziemlich ahnungslos aus.

TIERISCH GUT Selbst zu viert könnt ihr andere Wesen übernehmen.

MONSTERSPINNE Solches Getier werdet ihr häufiger treffen.

TEXTURARM Die Levels sehen leider noch etwas karg aus.

STROHDOOF Die Gegner lassen sich beinahe ohne Gegenwehr abballern.

Der Herr der Ringe
Das dritte Zeitalter

FEUERGEFAHR Unsere mit Gaststars gespickte Vierer-Party hat ein Balrog-Rendezvous in Moria. Gandalf gesellt sich zu unserer Gruppe und hilft mit.

CHARMANTES FUNKENMARIECHEN Die Kampfbefehl-Ausführung ist reichlich mit hübschen Spezial-Effekten unterlegt.

Höchste Zeit für ein neues **Rollenspiel: In Mittelerde** riecht's ein wenig nach Final Fantasy.

Bereits während der Entstehung des Action-Spektakels *Die Rückkehr des Königs* enthüllte Electronic-Arts-Entwicklungsleiter Neil Young, dass ein weiteres Videospiel, basierend auf der gesamten *Herr der Ringe*-Filmtrilogie, in Arbeit sei. Zunächst deuteten die Spekulierkünste der Fachwelt auf einen weiteren Aufguss der bewährten Hack-and-Slash-Masche hin, doch seit einer Anspielbegegnung während der E3-Messe sind wir um einiges schlauer. Der *Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter* ist ein „richtiges" Rollenspiel, dessen Party-Gruppendynamik und rundenbasiertes Kampfsystem nicht unerheblich an frühere *Final Fantasy*-Titel erinnern. Also nicht im verwässerten, actionlastigen *Crystal Chronicles*-Sinne, sondern in der Tradition des PS2-Klassikers *Final Fantasy X*. Electronic Arts schielt mit dieser Formel verstärkt auf Erfolg im rollenspielsüchtigen, japanischen Markt. Die Mischung aus vertrauter Mittelerde-Spielwelt und sattem statistischen Unterbau bietet auch für westliche Liebhaber anspruchsvoller Fantasy-Kost zahlreiche Lockstoffe.

GASTAUFTRITTE DER FILMPROMINENZ

Während ihr bei *Die zwei Türme* und *Die Rückkehr des Königs* ständig mit Filmhelden unterwegs wart, bestreitet ihr *Das dritte Zeitalter* überwiegend mit Nobodys verschiedener Rassen. Dafür bestimmt ihr selber, wie sich die einzelnen Charaktere im Spielverlauf entwickeln. Und bevor ihr den Promis eine Träne nachweint, sei euch versichert, dass die großen Filmheroen immer wieder mal als „Gaststars" in eurer Party auftreten. Wir

JEDER KOMMT MAL DRAN Beim Rundenkampf-System wird abwechselnd zugeschlagen.

ECHT WÜTEND Ein Troll mit magischem Hackebeil will mehr als nur Hallo sagen.

INFO **DIE GBA-VERSION**

Nimm mich mit

Wer die eine oder andere Runde Rollenspiel-Abenteuer in Mittelerde unterwegs erleben will, hat bei der Game-Boy-Advance-Version Gelegenheit dazu. Sie wird beim Entwicklerteam Griptonite entwickelt, das schon die beiden letzten *Herr der Ringe*-Filmspiele fachmännisch für den Game Boy Advance umgesetzt hatte.

LASST MICH RAUS Flucht aus Osgiliath.

SCHLAGABTAUSCH Zürnender Zwerg gewinnt.

erlebten zum Beispiel den Kampf gegen den Balrog in den Zwergenminen von Moria mit Gandalf in der Gruppe. Auch Aufritte von Aragorn, Legolas, Eowyn und weiteren Handlungsträgern sind sicher. Im Prinzip hat das neue Spiel seine eigene Story, die zur gleichen Zeit wie die Filmhandlung angesiedelt ist und mit der es immer wieder mal Überschneidungen gibt. Statt sklavisch das Drehbuch nachzuspielen, habt ihr die Freiheit, verschiedene Regionen von Mittelerde zu erkunden und auf die Suche nach neuen Schauplätzen, Missionen und Party-Mitgliedern zu gehen. Interessanterweise soll es auch möglich sein, Aufträge von Sauron freizuschalten – man darf beim Kampf um Mittelerde auch mit der bösen Seite flirten. Stolpert eure Truppe beim Rumspazieren über Ungemach, wird nicht in Echtzeit wild drauflosgedroschen, sondern erst mal in Ruhe zum Kampfbildschirm umgeschaltet. Bei der E3-Version konnten wir vier Charaktere gleichzeitig einsetzen, das agierende Personal lässt sich auch gegen andere Spielfiguren von der Party-Auswechselbank austauschen; je nach Situation und Gegnern machen einige Spielfiguren nämlich mehr Sinn als andere.

RUNDES KAMPFSYSTEM

Eine Anzeige verrät, in welcher Reihenfolge Freund und Feind mit ihren Aktionen drankommen. Vom normalen Waffeneinsatz über Zaubereien bis hin zu charakterspezifischen Superattacken habt ihr viele Möglichkeiten, die Gegenseite kleinzukriegen. Viele Spezialmanöver sind mit aufwendigen Animationen verbunden, zum Beispiel vermochte der Elf in unserer Demoversions-Party ein Pferd aus Wasser zu beschwören. Im Spielverlauf erklimmt das Personal immer höhere Levels, bessere Ausrüstung steigert die Kampfkraft und neue Talente in den Kategorien Nahkampf, Distanzwaffen, Verteidigung sowie Magie lassen sich freischalten.

Das dritte Zeitalter bietet eine Mischung aus neuen Schauplätzen und klassischen Lokalitäten aus den Kinofilmen, darunter Helms Klamm, Minas Tirith, die Pelennor-Felder oder Osgiliath. Die Handlung ist in drei Akte unterteilt, die etwa den Abschnitten der Verfilmungen entsprechen. Eine Vielzahl von optionalen Nebenmissionen verspricht nichtlinearen Charme. Klingt genau nach den richtigen Zutaten, um unter dem Rollenspiel-Mangel leidende GameCube-Besitzer wieder aufzurichten – vor allem, wenn es sich dabei um einen so schick aussehenden Genrevertreter handelt. Zwar ist die *Herr der Ringe*-Trilogie abgedreht, doch das Videospiel lässt uns erneut in die geniale Fantasy-Atmosphäre eintauchen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

DER HERR DER RINGE

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores
Internet:	lordoftherings.eagames.com
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Was Neues: **Party-Aufbau mit taktischen Rundenkämpfen** und schicken Spezialeffekten."

Paper Mario 2

Mario und Rollenspiele! Das ging in der Vergangenheit schon gut und wird auch jetzt funktionieren.

In zahlreichen Rollenspielablegern konnte Mario bereits beweisen, dass er nicht nur als Klempner und herumhopsender Retter entführter Prinzessinnen zu gebrauchen ist, sondern auch als ernst zu nehmender RPG-Held Fähigkeiten besitzt. Nintendo gewährte auf der E3 allen, die es nach einem weiteren Mario-Rollenspiel dürstete, die Gelegenheit, eine Proberunde *Paper Mario 2* zu starten. Hintergrund der Geschehnisse ist wieder einmal die Entführung von Prinzessin Peach – die Arme müsste sich doch schon langsam daran gewöhnt haben.

OMINÖSER AUFTAKT

Auf jeden Fall scheint ihr Verschwinden etwas mit einer Schatzkarte zu tun zu haben, die sie kurz vorher an Mario geschickt hat. Auf diesem Wegweiser ist von mysteriösen Star Crystals die Rede, von denen bisher keiner etwas wusste. Ebenso sind deren Kräfte und Bedeutung für die Welt von Mario und Co. unbekannt. So macht sich der dickbäuchige Klempner zu dem ersten auf der Karte markierten Punkt (Star Crystal Fields) auf, um nach der Prinzessin zu suchen. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, ist das Erkunden der Umgebung, inklusive der Dörfer mit ihren Einwohnern, sehr wichtig. Mario spricht aber nicht nur mit Leuten, sondern wird auch des Öfteren in einen Kampf verwickelt. Zwar hat man die Möglichkeit, diesem aus dem Weg zu gehen, aber man sollte den Konflikt suchen, wenn man Mario zu höheren Erfahrungspunkten verhelfen will. Ähnlich wie in *Mario & Luigi* kann der Hauptcharakter die Initiative ergreifen und den Kampf mit einem Vorteil beginnen, indem er zum Beispiel dem Gegner eine mit dem Hammer überbrät. Nun wechselt das Geschehen in den Kampf-Modus.

RAFFINIERTES BÜHNENSPIEL

Im Gegensatz zum Vorgänger finden die Auseinandersetzungen auf einer Bühne statt. Dies sorgt optisch für Abwechslung

KNOCHENBRECHER Mario muss mit rabiaten Mitteln für eine bessere Sicht sorgen.

GROSSE ÜBERFAHRT Andere Landesteile werden im Zelda-Stil mit einem Segelschiff erreicht.

GASTSPIEL In einem Bonuslevel muss man als Bowser alles platt machen, was einem in die Quere kommt.

PARTNERSUCHE Ob sich Luigi der Befreiungsaktion anschließt, ist noch nicht endgültig geklärt.

im direkten Vergleich zum Vorgänger. Allerdings hat dieser für ein Rollenspiel exotische Schauplatz auch einen entscheidenden Einfluss auf den Kampf. Mario muss versuchen, durch gelungene Aktionen wie erfolgreiche Angriffe oder geschickte Ausweichmanöver das Publikum zu entzücken. Diese Begeisterung seitens der Zuschauer beschert unserem Hobby-Rollenspieler mehr Erfahrungspunkte oder eröffnet ihm die Möglichkeit, eine Superattacke durchzuführen. Legt man hingegen einen miesen Auftritt hin, kann es sogar sein, dass die Zuschauer zu Fallobst und Müll greifen und Mario damit bewerfen. Grundsätzlich laufen die Kämpfe genau wie im Vorgänger ab, allerdings bringt das neue Bühnensystem eine witzige und nicht zu unterschätzende taktische Komponente ins Spiel. Im übrigen Verlauf des Spiels kann Mario auch, bedingt durch seine zweidimensionale Darstellung, auf diverse Sonderfähigkeiten zurückgreifen. Um einen besonders schmalen Spalt zu passieren, dreht sich Mario einfach in Richtung der Lücke und kann sie so – platt wie eine Flunder – durchschreiten. Möchte man einen breiten Abgrund überwinden, faltet er sich zu einem Papierflieger zusammen und gleitet über das Hindernis. Die Umgebungen sind äußerst farbenfroh gestaltet und sämtliche Figuren sind als 2D-Papierschnipsel dargestellt. Wir freuen uns auf jeden Fall, in der Zukunft mehr von diesem witzigen und innovativen Rollenspieltitel berichten zu können.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

PAPER MARIO 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Sympathisches Mario-Rollenspiel mit **coolem Bühnensystem** und abgedrehter Optik. Hitverdächtig."

ZWIELICHTIG Die Besatzung des Schiffes sieht nicht sehr sympathisch aus.

SPUKSCHLOSS Dieses Gemäuer sieht echt unheimlich aus.

OLD STYLE Dörfer haben auch manche Überraschungen zu bieten.

KONVERSATION RPG-typisch läuft Mario während seines Abenteuers vielen Gestalten über den Weg.

Star Fox 2

DAUER-SHOOTER In Star Fox 2 wird geballert, bis der Arzt kommt.

Fox McCloud trudelt wahrscheinlich **noch dieses Jahr** in die Läden.

Nintendo präsentierte auf der E3 selbstverständlich auch Fox McClouds zweiten GameCube-Auftritt. Wer eine Vorliebe für actionreiche Kost hat, kann sich dieses Spiel schon mal vormerken. Wie ihr sicher bereits wisst, zeichnet diesmal aber nicht mehr Rare, sondern Namco für den Titel verantwortlich.

ACTION OHNE ENDE

Im Gegensatz zu *Star Fox Adventures*, bei dem das Erkunden der Umgebung eine wesentlich größere Rolle spielt, dürft ihr nun ballern, ballern und nochmals ballern. Ninten-

do präsentierte auf der E3 zwei vollkommen unterschiedliche Missionen: Im Bodenkampf durfte man sich beispielsweise mit Fox McCloud durch ein relativ ansehnliches Szenario schlagen. Ob zu Fuß oder aus der Luft: Von überallher stürmten dabei Feinde auf einen ein, die es mit einem gezielten Schuss wegzupusten galt. Leider war die Steuerung noch zu schwammig, was das Anvisieren der Angreifer etwas erschwerte. Zwar waren wir über die etwas gewöhnungsbedürftige und bislang noch viel zu unpräzise Steuerung weniger erfreut, dafür machte das Leveldesign immerhin einen etwas besseren Eindruck als letztes Jahr.

LUFTIGES VERGNÜGEN

Nintendo ließ es sich nicht nehmen, den Messebesuchern auch eine Flugpassage mit der legendären Arwing zu zeigen. Die Steuerung des Schiffes funktioniert dabei übrigens exakt wie in *Star Fox Adventures*. Mit der A-Taste wird gefeuert, während die Schultertasten zum Driften beziehungsweise Abdrehen dienen. Allerdings ist das noch nicht alles. Namco hat sich nämlich noch ein ziemlich cooles Feature einfallen lassen: Ein einfacher Druck auf den Z-Button genügt und euer Pilot hopst mit einem leichtfüßigen Satz auf die Tragflächen seines Schiffes. Unabhängig von der Flugrichtung lässt sich der Protagonist auf den Tragflächen hin- und herbewegen, wodurch Feinde auf dem Boden oder auch in der Luft ins Visier genommen werden können. Das ist wirklich eine super Sache, allerdings hat diese Aktion einen klitzekleinen Haken: Die Aktivierung eines intelligenten Autopiloten könnt ihr euch nämlich abschminken. Wer sich zu lange dort oben aufhält, läuft deshalb schnell Gefahr, mit der interaktiven Umgebung Bekanntschaft zu machen.

GEHT IN ORDNUNG

Star Fox 2 bietet zugegebenermaßen keine geniale Optik. Die Entwickler gaben sich jedoch sichtlich Mühe, das karge Leveldesign etwas aufzupolieren. Die Charaktere machen ebenfalls schon einen wirklich ordentlichen Eindruck. Die Entwickler verpassten den Modellen nicht nur reichlich Texturen, sondern konzentrieren sich auch besonders auf realistische Animationen. Ob *Star Fox 2* wenigstens annähernd mit Rares legendärem *Star Fox Adventures* mithalten kann, bleibt jedoch abzuwarten.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

STAR FOX 2

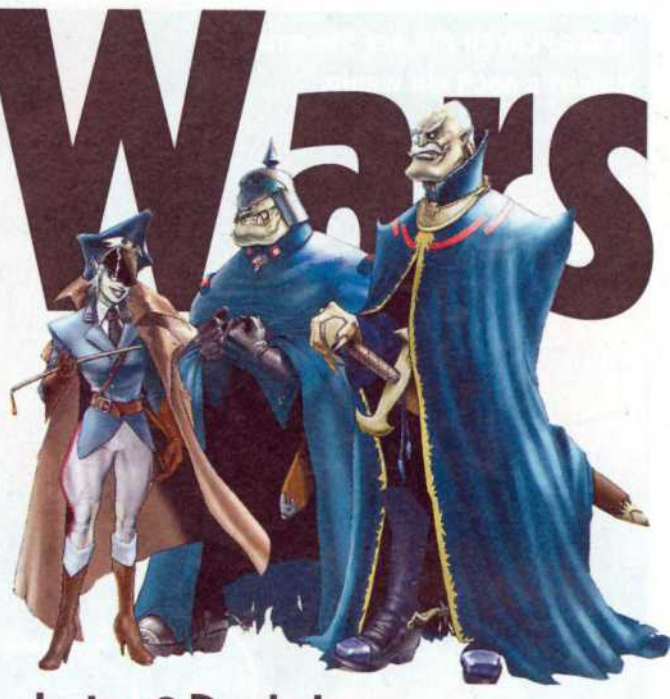
Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	2004

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Extrem actionreicher **Star-Fox-Ableger**, an dem aber noch einiges verbessert werden muss."

Advance Wars Under Fire



Bald kommt die **beliebte Strategie-Serie** auch in 3D daher.

AN DER FRONT Ausgerüstet mit einem schweren Geschütz, kann man an der Front ruhig mitmischen.

ABWURFZONE Ist die Mannschaft erst einmal komplett gelandet, kann das Gefecht ruhig losgehen.

Bisher war Intelligent Systems für die *Advance Wars*-Serie zuständig – zumindest auf dem Game Boy Advance. Die Firma hat ihre Sache gut gemacht, das beweist nicht nur die ungemein große Fangemeinde, sondern auch die guten Absatzzahlen der Spiele. Allerdings haben sich die Entwickler bei der Gestaltung des zweiten Teils *Advance Wars: Black Hole Rising* nicht gerade mit bahnbrechenden Neuerungen und Innovationen überschlagen. Nintendo hat für *Advance Wars: Under Fire* nun mit Kuju Entertainment einen Deal abgeschlossen, wonach der Titel für den GameCube produziert werden soll und demnach sicherlich noch Verbesserungen im Vergleich zur GBA-Fassung erfahren wird.

NEUE PERSPEKTIVE

Auf den ersten Blick wird klar, dass es sich bei dem Ableger *Under Fire* nicht mehr um rundenbasierende Strategie handelt, sondern um eine Echtzeit-Variante des Produktes. Diese Art von Spielen ist im PC-Bereich nicht unbedingt etwas Besonderes. Aber auf Konsole und erst recht auf dem GameCube gibt es in dieser Form noch kein Spiel. Das Schlachtfeld wird als komplexe 3D-Umgebung dargestellt und der Spieler kontrolliert jede Menge an unterschiedlichen Einheiten, um vorher bestimmte Missionen und Ziele zu bewältigen. Gedrillt werden neben normalen Soldaten auch Spezialeinheiten, zum Beispiel Kameraden mit Flammenwerfern, schweren Geschützen, Infanteristen oder andere Gefolgsleute

mit besonderen Fähigkeiten. Die gesamte Einheit befolgt dabei brav, und wie es sich für eine lebende Militärmarionette gehört, sämtliche Befehle, die man ihnen erteilt. Mit dem Fadenkreuz können entweder einzelne Soldaten oder gleich ein ganzer Trupp markiert werden, um sie dann entweder in den Kampf zu schicken oder eine Stellung verteidigen zu lassen. Letzteres läuft über zwei simple Controller-Kommandos. Habt ihr euren Trupp im Schlepptau, positioniert ihr das Fadenkreuz auf die zu verteidigende Stelle und entsendet eure Soldaten genau dorthin. Nun bleiben sie aber nicht stumpfsinnig dort stehen, sondern agieren selbstständig, falls es zu einem Feindkontakt kommt. Bis jetzt konnte man sich während der Einsätze bei der Auswahl der Soldaten entweder nur auf einzelne beschränken oder mit einem Radius, ähnlich zu dem aus dem Spiel *Pikmin*, eine Gruppe herbeirufen.

VON MISSIONEN UND MÖGLICHKEITEN

Jede Mission ist in unterschiedliche Teilziele unterteilt und sogar mit Nebenaufgaben, deren Erfüllung nicht für das Bestehen der Mission zwingend notwendig ist, versehen. In einer kriegerischen Auseinandersetzung sind natürlich auch viele unterschiedliche Vehikel beteiligt. Während des Kampfgetümmels kann der Spieler die Kontrolle eines Panzers, Helikopters oder eines bewaffneten Jets übernehmen, um seine Bodentruppen zu unterstützen. Am Ende jeder Mission kommt ein ausgeklügeltes Belohnungssystem zum Einsatz, das Erfahrungspunkte an die Überlebenden verteilt oder dafür sorgt, dass spezielle Fähigkeiten erlernt werden können. Grafisch ist die Version angesichts des frühen Entwicklungsstandes recht schwer zu beurteilen. Die Einheiten sind gut modelliert und bewegen sich flüssig über den Bildschirm. An der Gestaltung der Umgebungen muss aber noch einiges getan werden. Der auf der E3 gezeigte Level konnte nicht gerade durch komplexe Architekturen oder besonders hohen Detailgrad brillieren. In der tropischen Umgebung des Demo-Levels waren, außer kargen Ebenen und vereinzelten Palmen, noch keinerlei Details integriert. Auf jeden Fall geht jetzt schon ein besonderer Reiz von *Advance Wars: Under Fire* aus, auch wenn die Entwickler noch einiges bis zur Fertigstellung zu tun haben.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

A.W.: UNDER FIRE

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Kuju Entertainment

Internet: **www.nintendo.co.jp**

Spieler	Termin
Nicht bekannt	2005

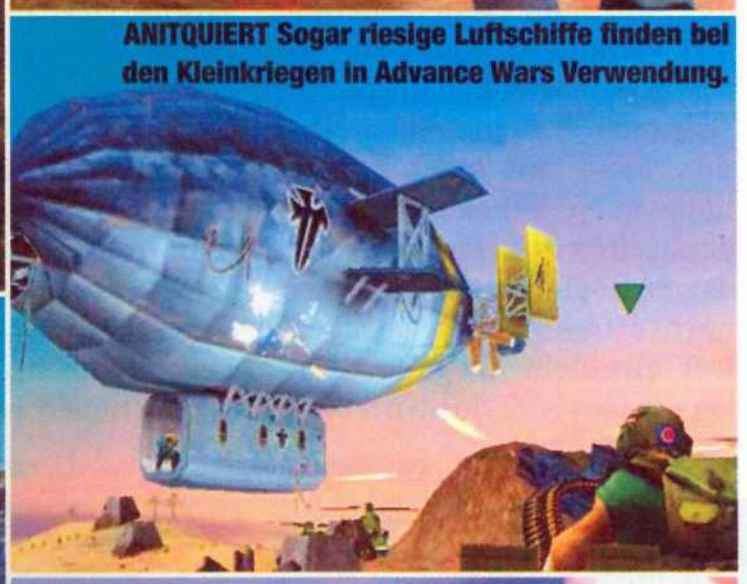
EINSCHÄTZUNG

GUT

„Advance Wars goes 3D und zeigt gute Ansätze. Es gibt aber auch noch sehr viel zu verbessern."

HEISSER WIDERSTAND Der Typ mit dem getunten Feuerzeug verbreitet heiße Stimmung.

GESTALTUNG Beim Design der Truppen haben die Entwickler schon Fantasie bewiesen.



ANITQUIERT Sogar riesige Luftschiffe finden bei den Kleinkriegen in Advance Wars Verwendung.

AUF, JUNGS! Per Tastendruck kann man die komplette Truppe ins Gefecht schicken.

LUFTANGRIFF Mit dem entsprechenden Panzer kann man auch Flieger vom Himmel holen.

Tony Hawk's Underground 2

Im Untergrund scheint es richtig schön zu sein: Tony Hawk präsentiert euch die **brandneue Fortsetzung.**

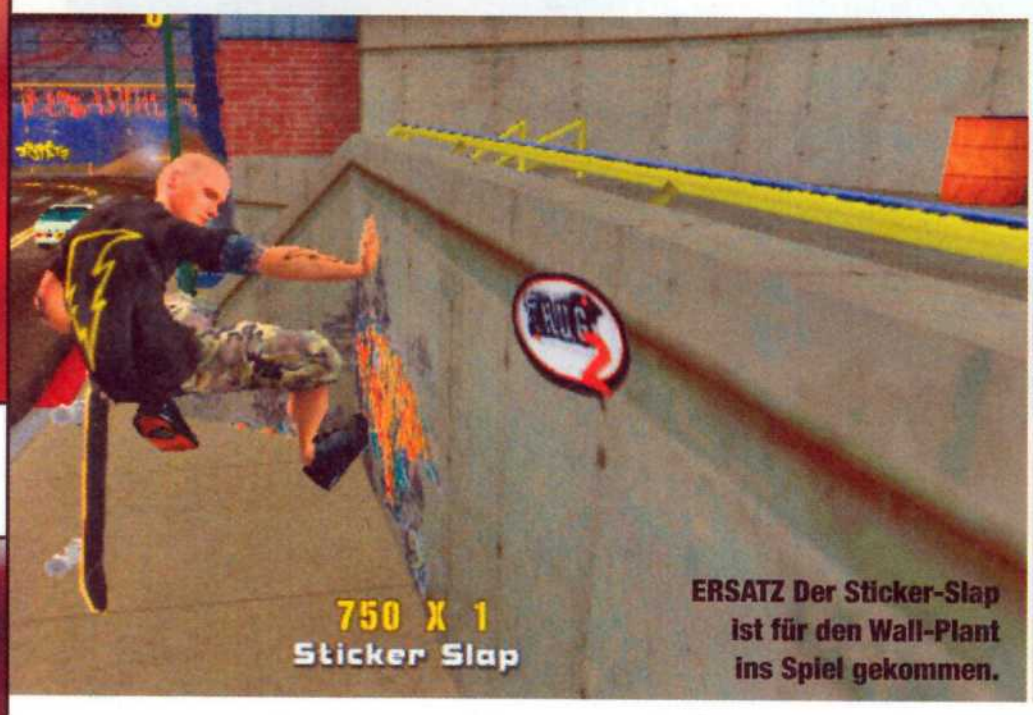
REALER Die Umgebungen sehen noch einen Tick besser aus als im Vorgänger.

ZERSTÖRUNG PUR Geheime Teile der Levels müssen oft erst durch pure Zerstörungswut erschlossen werden.

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Beharrlichkeit und Professionalität die Jungs von Neversoft es jedes Mal aufs Neue schaffen, das Vorjahresprodukt zu toppen. Da macht der insgesamt sechste Teil keine Ausnahme und kann mit einer ganzen Latte an Neuerungen und Verbesserungen aufwarten, um das virtuelle Skatervergnügen noch attraktiver zu machen. Der aus dem Vorgänger bekannte Story-Modus wird zwar weitergeführt, hat aber ganz andere Hintergründe. Tony Hawk und Bam Margera entführen den Hauptcharakter des Spiels, um mit ihm auf die World Destruction Tour zu gehen.

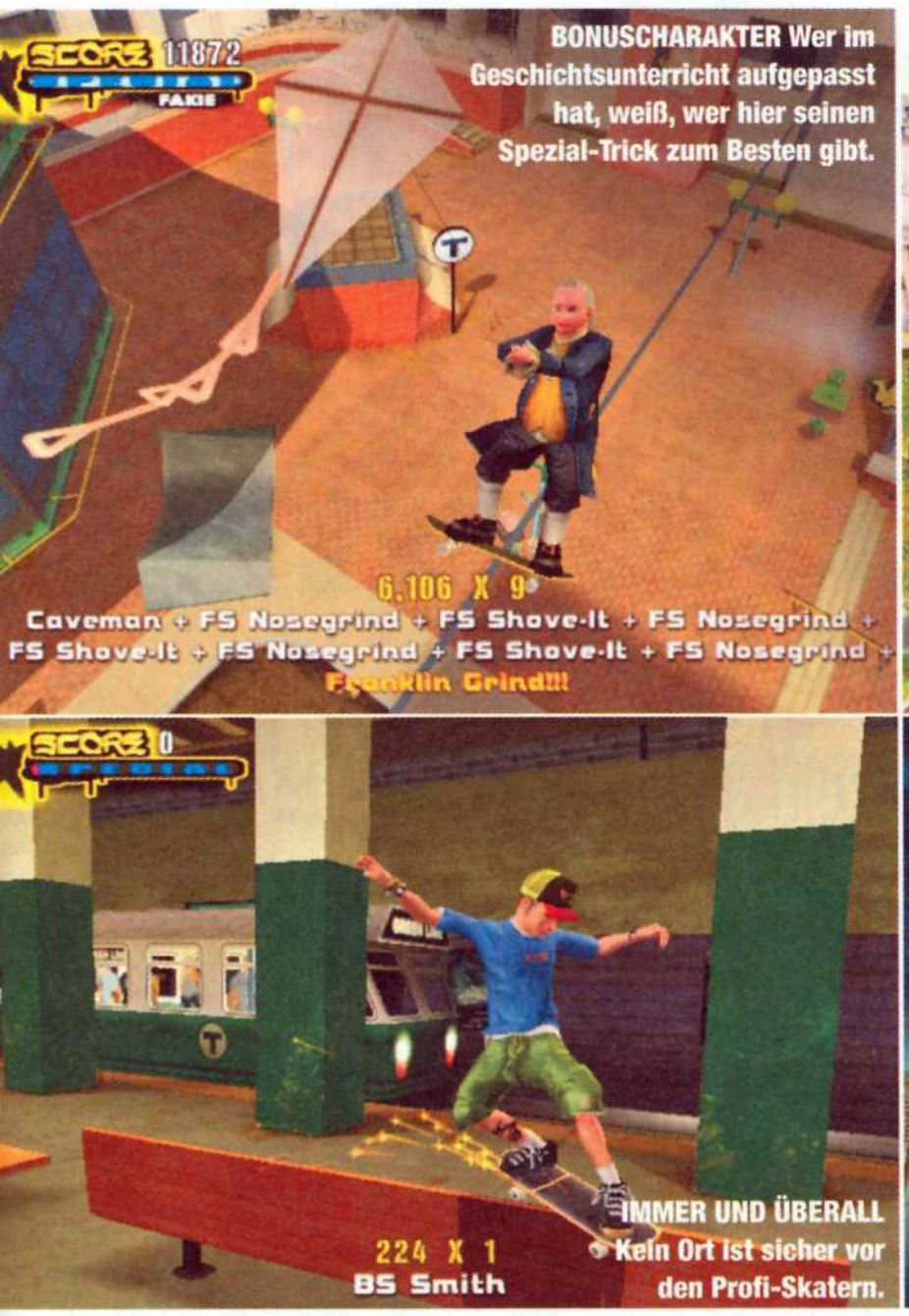
ZERSTÖRUNG PUR

Neben der Ausführung von irrwitzigen Trick-Combos hat man auch die Möglichkeit, seinen destruktiven Gelüsten freien Lauf zu lassen. In den Levels können Graffiti an Wände geschmiert werden und viele unterschiedliche Gegenstände warten geradezu darauf, nach Leuten geworfen werden. Auch einige der Levelziele sind abgefahrener denn je. So muss in einer Mission ein krankes Kind auf einer Liege quer durch die Stadt befördert werden, damit der kleine Hypochonder sein Idol Tony Hawk zu Gesicht bekommt. Die unterschiedlichen Zielsetzungen werden dieses Mal zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Pause-Menü angezeigt, sodass sich der Spieler spontan für eine Mission entscheiden kann. Als ob die Größe der unterschiedlichen Umgebungen in *THUG* nicht schon ausreichend gewesen wäre, haben diese noch einmal ein gutes Stück zugelegt. Wie erwartet sind auch wieder viele geheime Areale dabei. Die Möglichkeit, Gegenstände in den Levels zu zerstören, hat eine höhere Gewichtung bekommen. Das Auffinden der gut versteckten Teile geht beispielsweise mit dem Einreißen einzelner Gebäude Hand in Hand. Aber auch einfache Ma-



ERSATZ Der Sticker-Slap ist für den Wall-Plant ins Spiel gekommen.

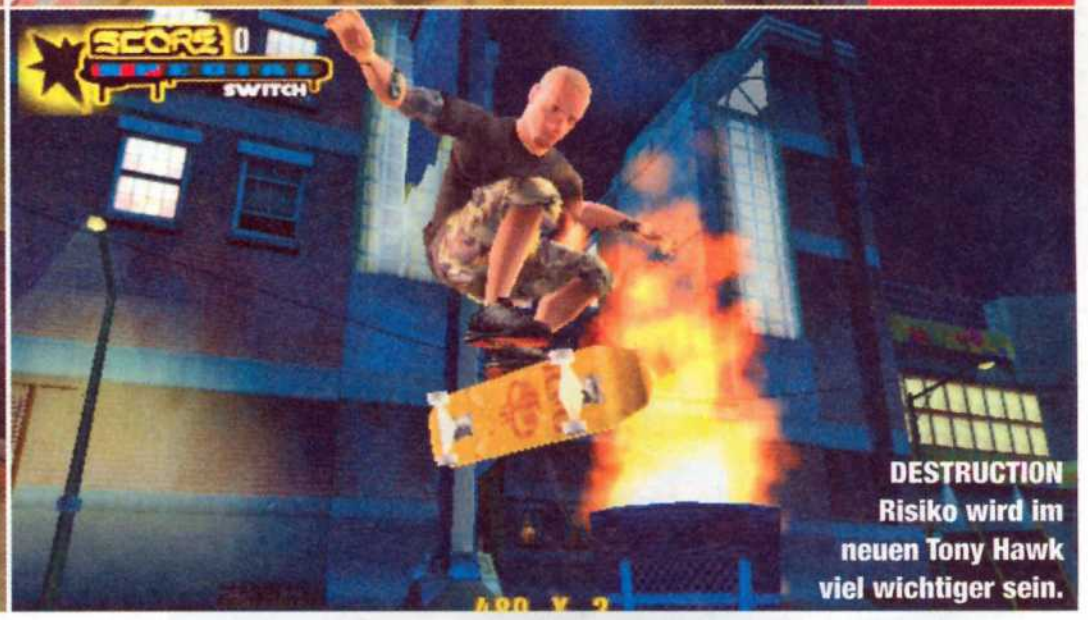
NEUERUNG Mit dem neu hinzugekommenen Natas-Spin lassen sich lustige Sachen anstellen.



BONUSCHARAKTER Wer im Geschichtsunterricht aufgepasst hat, weiß, wer hier seinen Spezial-Trick zum Besten gibt.

VANDALISMUS Die Entwickler haben sich zwar frech bei Jet Set Radio bedient, aber irgendwie passt es gut dazu.

IMMER UND ÜBERALL Kein Ort ist sicher vor den Profi-Skatern.



DESTRUCTION Risiko wird im neuen Tony Hawk viel wichtiger sein.

növer wie Grinds hinterlassen – etwa auf Bänken – erkennbare Spuren. Das und die wesentlich authentischere Gestaltung der Levels sorgen für einen größeren Realismus.

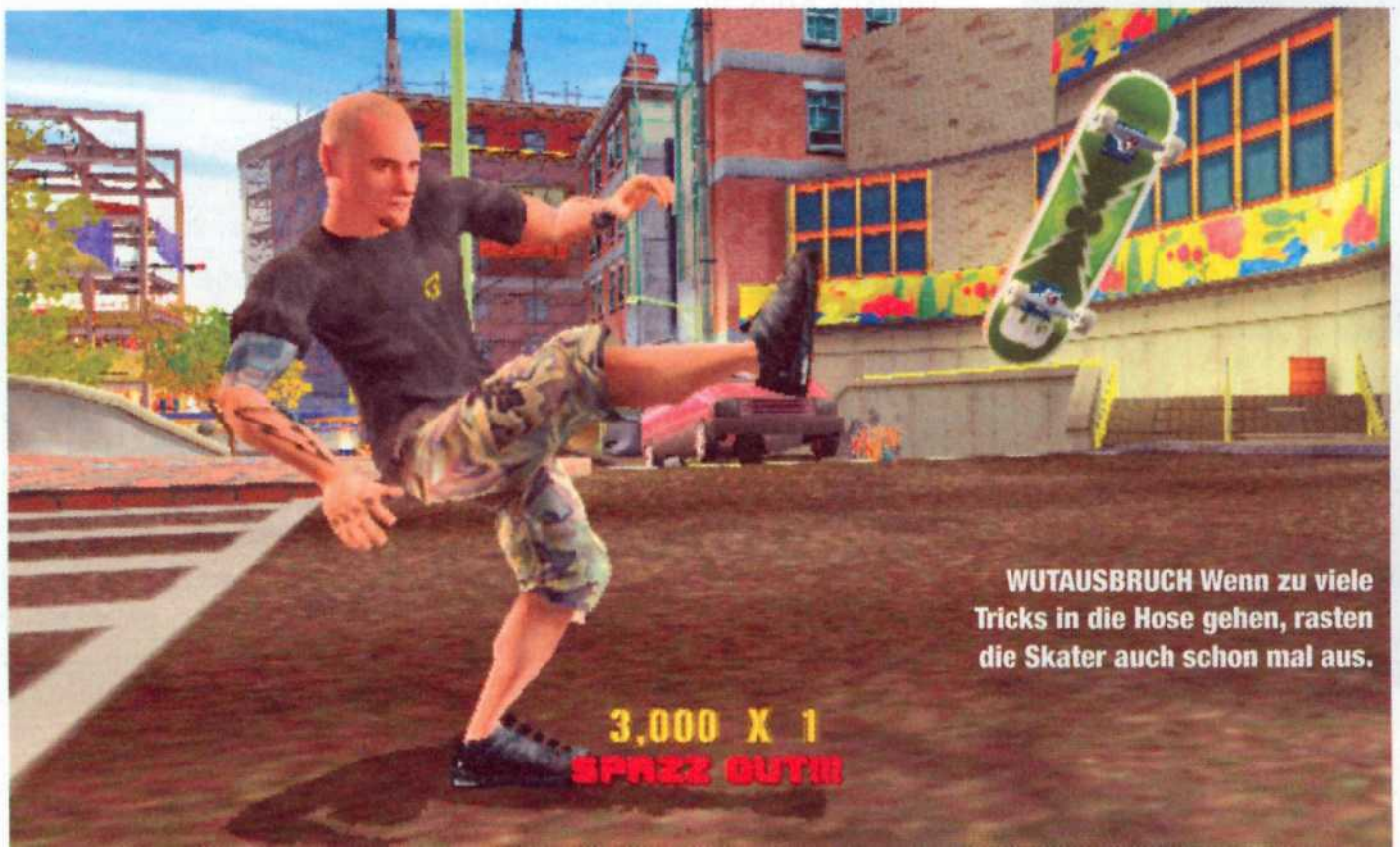
ERWEITERTE MOVE-PALETTE

Neues auch in Sachen Moves: Jedes Mal sollte man meinen, dass es einfach nichts mehr gibt, was die Entwickler noch ins Spiel integrieren könnten, aber auch dieses Mal belehren sie die Fans eines Besseren. Der erste Neuzugang ist der Sticker-Slap. Im Grunde hat dieses Manöver den Wall-Plant abgelöst, der im Vorgänger hervorragend dazu geeignet war, eine Trick-Combo noch weiter auszubauen. Erspäht man in den Levels einen Feuerhydranten, kann man diesen zum Beispiel durch den ebenfalls neuen Natas-Spin so lange bearbeiten, bis das Wasser sprudelt. Außerdem sind auch wieder Spezialtricks mit von der Partie. Bei gefüllter Spezial-Leiste ist darüber hinaus eine weitere Neuerung zu bewundern: Per Knopfdruck spielt sich das Geschehen in Zeitlupe ab und die Kamera zoomt ganz nahe an den Skater heran, um die Tricks besonders stylisch darzustellen.

DU BIST NICHT MEHR ALLEIN UNTERWEGS

Besondere Erwähnung verdient die Tatsache, dass man bei *Tony Hawk's Underground 2* auch im Team skaten kann. So startet man die Levels alleine. Fährt man aber einem anderen Skater über den Weg, kann man die Levels auch zu zweit unsicher machen. Dies ist nicht nur ein witziges Feature, sondern auch bitter nötig, um alle Level-Ziele zu erreichen. Die beiden Skater verfügen nämlich über unterschiedliche Missionen. Kurz und gut: Man muss kein Hellseher sein, um sagen zu können, dass *THUG 2* wieder einmal noch besser wird als sein Vorgänger. Ein ganz klarer Hit!

UDO CRNJAK



WUTAUSBRUCH Wenn zu viele Tricks in die Hose gehen, rasten die Skater auch schon mal aus.

VORSCHAU

THUG 2

Genre:	**Trendsport**
Hersteller:	**Activision**
Entwickler:	**Neversoft**
Internet: **www.neversoft.com**	
Spieler **Nicht bekannt**	Termin **4. Quartal**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Wie sollte es auch anders sein: THUG 2 wird den Vorgänger toppen. **Ein sicherer Hit.**"

SPEZIALSCHLAG Mario packt den Hammer aus und heizt den Gegnern ein.

KARIBIK-FEELING Auch auf der Delfino-Insel wird gespielt.

Mario Tennis

Die Macher von Mario Golf werkeln an einem weiteren Titel mit dem berühmten Klempner.

SAUEREI Wie soll man auf so einem Platz vernünftig spielen können?

STERNSTUNDE Sammelt so viele Insignien wie möglich.

HINDERNIS Auf manchen Plätzen plagen euch die Geister.

Auf dem Nintendo 64 zählt *Mario Golf* zu den genialsten Sporttiteln überhaupt. Die Kombination aus spielerischer Tiefe und dem unterhaltsamen *Mario*-Universum führte zu einem einzigartigen Spielerlebnis. Dies soll auf dem GameCube nicht anders werden. Doch leider gab es auf der E3 2004 wieder einmal wenig Neues zu *Mario Tennis* zu bestaunen. Lediglich der gezeigte Trailer, der die ersten echten Spielszenen zeigt, offenbarte einige Geheimnisse.

TYPISCH NINTENDO

Zu Beginn des Spiels entscheidet ihr euch für einen Charakter. Zur Wahl stehen unter anderem Mario, Luigi, Waluigi, Donkey Kong, Bowser, Peach, Yoshi, Shy Guy und Koopa Troopa. Genau wie in der N64-Fassung wird es charakterspezifische Schläge geben. So können Donkey Kong und Bowser ihre unglaublich harten Megaton-Bälle einsetzen, während Shy Guy Tornado-Returns zu schlagen vermag. Darüber hinaus legt man bei Nintendo großen Wert auf Abwechslungsreichtum. Ihr werdet beispielsweise vor einer Geistervilla, in der Karibik oder im Dschungel spielen. Die einzelnen Umgebungen wurden dabei sehr stimmungsvoll und mit viel Liebe zum Detail inszeniert. Je nach Spiel-Modus machen euch zahlreiche Hindernisse das Leben schwer. Zum Beispiel müsst ihr gelegentlich durch die aus *Super Mario Sunshine* bekannte Farbe waten oder euch mit Geistern herumschlagen. Neben einem traditionellen Turnier-Modus gibt es zahlreiche weitere Spiel-Modi, in denen ihr den Ball etwa auf Bilder oder Sterne schießen müsst. Wie sich *Mario Tennis* letztlich spielt, bleibt abzuwarten. Das bislang gezeigte Material verspricht auf jeden Fall wieder eine Riesen-Multiplayer-Gaudi! Ob man *Mario Tennis* im Netzwerk zocken darf, bleibt übrigens noch offen. Auf der offiziellen Presseseite gibt Nintendo die Unterstützung des Breitbandadapters an. Der Veröffentlichungstermin für das schon oft verschobene Tennisspektakel liegt mittlerweile übrigens auf 2005. Weitere Bilder zu *Mario Tennis* findet ihr in unserer Most-Wanted-Rubrik auf Seite 49.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU
MARIO TENNIS

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1-4
Termin	2005

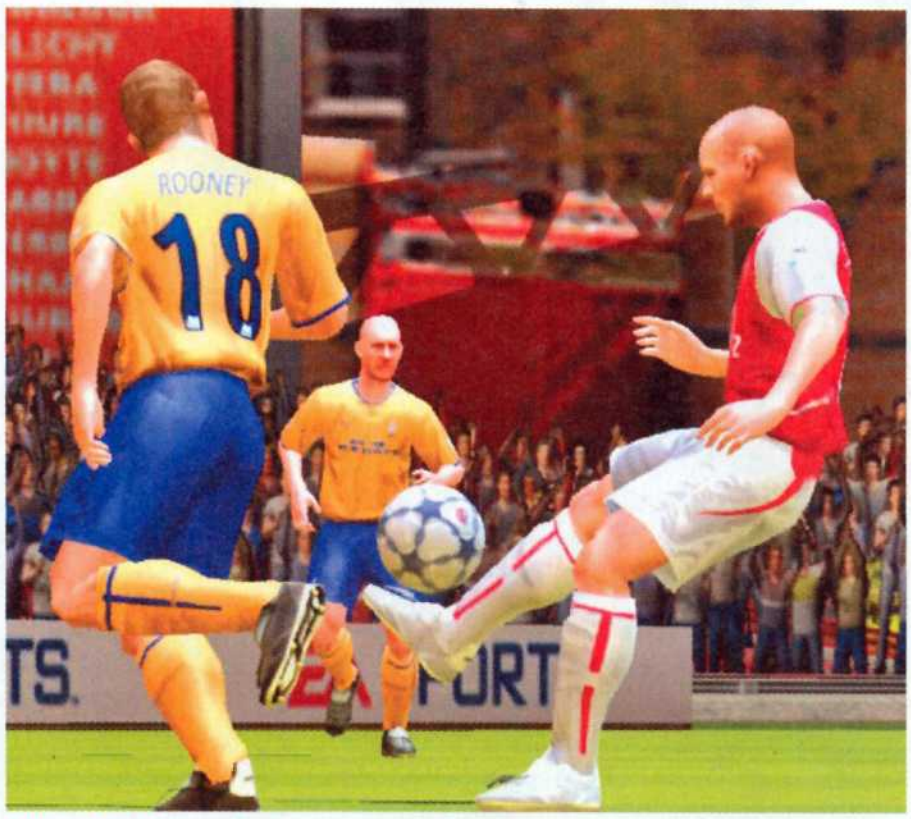
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

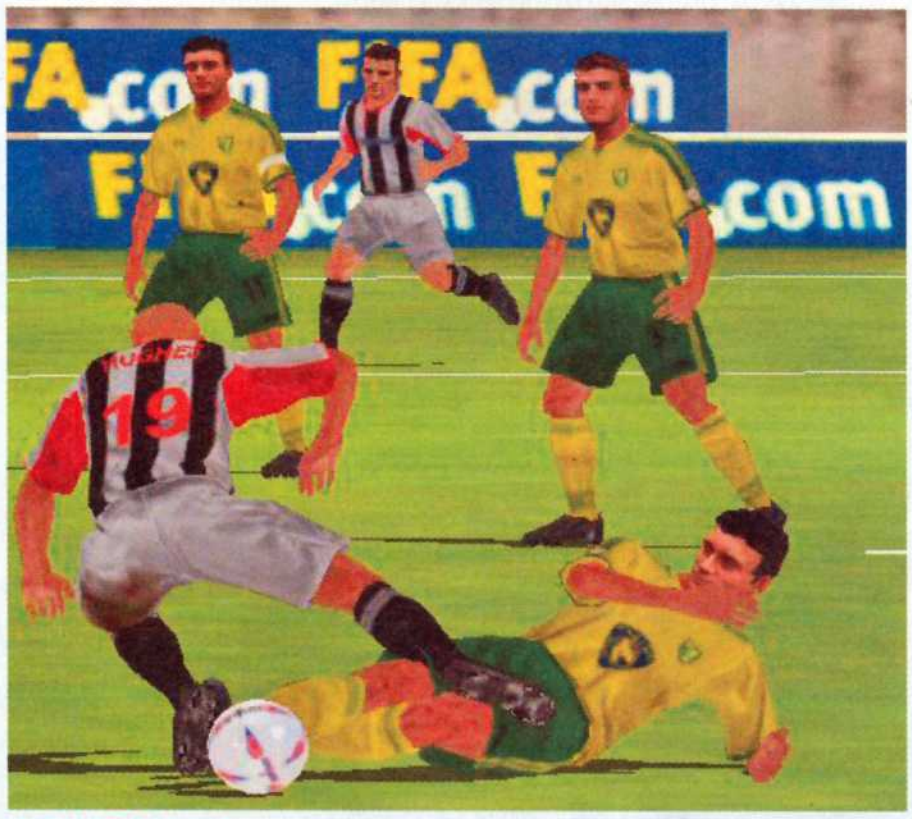
„Wir sind sehr gespannt, wie sich der Titel weiterentwickelt. Mario Tennis hat **sehr viel Potenzial!**“

FIFA Football 2005

Mainz 05 kommt in die Bundesliga und **FIFA 05 auf den GameCube.**



ANNEHMBAR Das Direktspiel wurde deutlich verbessert.



GUT GESTOCHERT Klarer Fall von „nur den Ball gespielt".

Im Videospiele-Stadion sammelt sich der GameCube-Fanblock zwangsläufig in der *FIFA*-Kurve, nachdem sich andere Fußballsimulationen gar nicht mehr anzutreten trauen. Neben gewohnt glanzvoller Präsentation und realistischen Spielerdaten stehen bei *FIFA 2005* flüssigere Ballannahmen und ein superdetaillierter Spieler-Editor im Mittelpunkt.

ANNAHME ERWEITERT

Letztes Jahr wurde *FIFA* eine komplett neue Engine verpasst, auf der die 05-Version aufbaut. Der große Vorteil für das Entwicklungsteam in dieser Saison: Jetzt muss man nicht mehr gar so viel Zeit in die Basis-Technologie stecken, sondern kann sich mehr um spielerischen Feinschliff kümmern. Erstes Optimierungsopfer sind träge Verzögerungsmomente: Für mehr Spritzigkeit und leichteres Gelingen von Pässen soll die schnellere Ballannahme sorgen. Mit allen nur denkbaren Körperteilen können die Spieler (unter Berücksichtigung ihrer Talentwerte) den Ball in Empfang nehmen, aus der Luft pflücken und blitzschnell wieder weitergeben. Die Steuerung für „Spiel ohne Ball"-Manöver soll im Vergleich zum Vorjahr unkomplizierter werden. Außerdem verspricht Produzent Danny Isaac, dass die künstliche Intelligenz der Kicker ein besseres Verständnis für den Kontext einer Spielsituation haben wird, damit die Jungs sich zum Beispiel cleverer für Pässe anbieten.

GESICHTSKONTROLLE

Manche Features gehen bei der *FIFA*-Serie im Laufe der Jahre ähnlich munter ein und aus wie Arminia Bielefeld in der Bundesliga. *FIFA 2005* vermeldet die Rückkehr von Turnier- und Spielfiguren-Editor. Letzterer setzt jede Visagen-Kreation in einen rund 40-stelligen Code um. Tippt man den auf einer anderen Konsole ein, wird das Selbstbau-Gesicht genau reproduziert. Bei der Spielsteuerung vertraut EA Sports im Wesentlichen auf das Kontrollschema vom letzten Jahr. Wichtigste Ergänzung ist die hochgelupfte Variante des „Ball in den freien Raum"-Passes. In Standardsituationen sind mehr Freiheiten bei der Einwurf-Ausführung geplant. Und die legendär gute *FIFA*-Präsentation orientiert sich noch enger an den Einstellungen und Stimmungsbildern von TV-Kameras bei echten Fußballübertragungen. Der Schwerpunkt liegt auf den atmosphärischen Einstellungen vor dem Anpfiff, auch soll das Einstimmungsgeplapper der Moderatoren vielseitiger ausfallen.

HEINRICH LENHARDT

STROMRECHNUNG STEIGT Realistischere Flutlicht-Berechnung möbelt die Stadionatmosphäre auf.

VORSCHAU
FIFA FOOTBALL 2005

Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Internet:	www.fifafootball2005.ea.com
Spieler:	1 - 4
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„**Dauerkartenwürdiger Qualitätskick**, wirkt spürbar flüssiger und flotter als die Vorjahresversion."

Need for Speed Underground 2

Aufgetunt bis zum Abwinken geht's **ab auf die Piste!**

Dank Electronic Arts hatte das neidvolle Schielen auf Konkurrenz-Konsolen seit November letzten Jahres endlich ein Ende! Der *Midnight Club*-Serie von Rockstar Games beispielsweise setzte EA Blackbox mit *Need for Speed Underground* schließ-lich ein durchaus akzeptables Pendant entgegen, das mittlerweile mit insgesamt fünf Millionen verkauften Einheiten zu Buche schlägt. Mmmh, hinter welches Steuer klemme ich mich jetzt am besten? Die in der E3-Version enthaltenen Schlitten wie beispielsweise ein Mazda RX-8, ein Subaru WRX Sti, ein Lexus IS 300 oder gar ein schnittiger Nissan 350z machen die Wahl tatsächlich zur Qual! Aber egal, mit welchem fett getunten Karre ihr letztendlich ins Rennen startet, ihr werdet aus dem Staunen garantiert nicht mehr herauskommen. Geschwindigkeitsfetischisten dürfen sich deshalb schon mal auf den Herbst freuen! *NfS Underground 2* wird nämlich – ebenso wie der Vorgänger – einen einzigartigen Charme versprühen: Natürlich wartet das Spiel wieder mit den aus dem Vorgänger bekannten Circuit-, Drift- und Drag-Spielvarianten auf. Die Streckenauswahl via Menü wird aber einer stylischen Rennstrecke weichen, die aus fünf miteinander verbundenen Stadtvierteln besteht und mit zahlreichen Ersatzteilmärkten regelrecht zugepflastert ist. Diese Bastlerstuben bieten alles, was das Tuning-Herz begehrt! Während der Vorgänger bereits mit unendlich vielen Spoilern, Motorhauben, Body-Kits, Felgen

IN KÜRZE … liegt euch eine ganze Stadt zu Füßen, in der ihr per Zufall auf rivalisierende Fahrer stoßt.

und allerlei abgefahrenen Accessoires wie Neonröhren, getönten Scheiben und Unmengen verschiedener Lacke glänzte, will man beim Nachfolger noch ordentlich eins draufsetzen. Die Entwickler wollen Spielern tatsächlich alle heiß begehrten Tuning-Komponenten bieten, die sich auch im realen Leben beschaffen lassen!

PARADIESISCHE VERHÄLTNISSE

Natürlich sind die Lizenzvereinbarungen ebenfalls schon schwer im Gange. Electronic Arts' hauseigenes Entwicklerstudio EA Canada beabsichtigt, virtuellen Rasern insgesamt 30 aufgemotzte Schlitten von namhaften Herstellern zu präsentieren. Alle Fabrikate, die in der Tuning-Szene Rang und Namen haben, will EA für die Fortsetzung der *NFS*-Reihe gewinnen. Neben unterschiedlichen Straßenbelägen sowie variierenden Wetterbedingungen in Echtzeit wird EAs neues Rennparadies darüber hinaus mit umweltbedingten, realistisch dargestellten Gefahrenquellen aufwarten. So wird angesichts plötzlich auftauchender Hindernisse selbst erfahrenen Rennprofis manches Mal die Luft wegbleiben! Ein Wermutstropfen muss jedoch in Kauf genommen werden: Während sich PS2- und Xbox-Besitzer auch im Netz von der Piste fegen dürfen, können sich GameCube-Zocker leider nur offline austoben.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

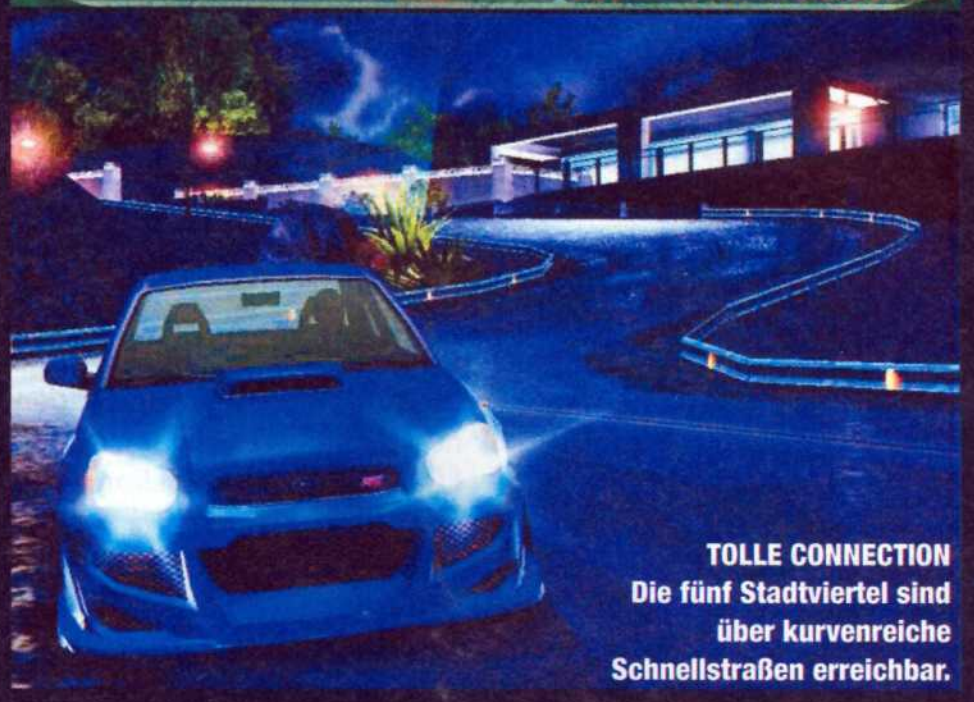
NFS UNDERGROUND 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Internet:	www.ea.com
Spieler	Termin
1-2	Herbst

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die NfS-Reihe erhält Zuwachs in Form eines vielversprechenden, **stark getunten** Nachfolgers."



TOLLE CONNECTION
Die fünf Stadtviertel sind über kurvenreiche Schnellstraßen erreichbar.

N-ZONE PRÄSENTIERT:

Der schnellste Igel der Welt ist wieder da!

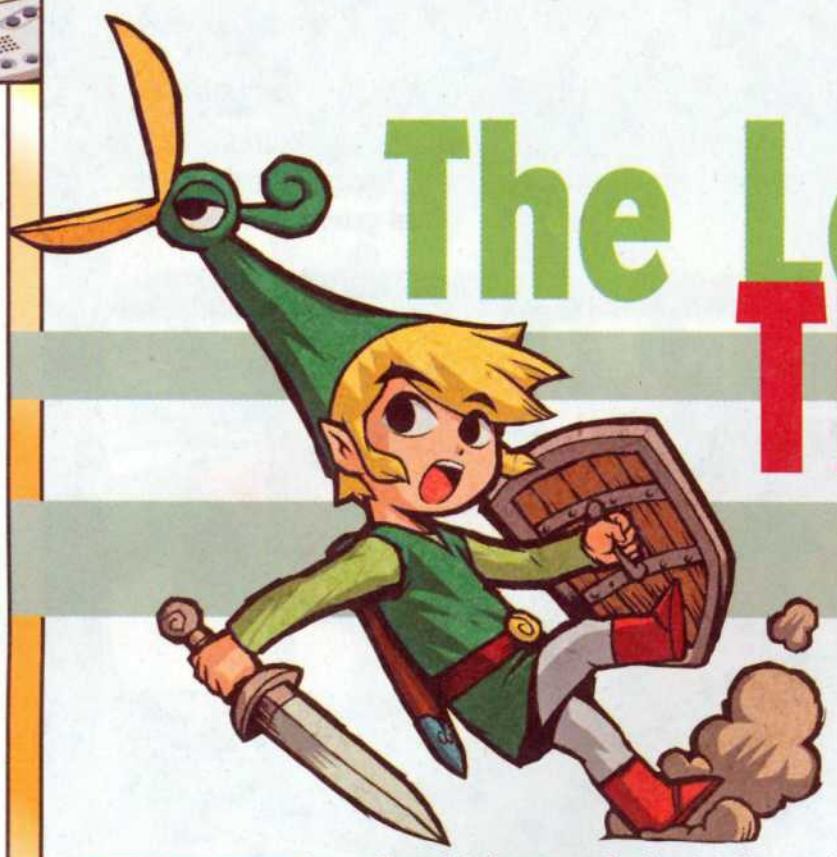
Sonic, Tails, Knuckles, Cream und Amy nehmen es wieder einmal mit dem bösen Dr. Robotnik auf. Dieses Mal mit kooperativem Zwei-Spieler-Modus.

N-ZONE 08/03:
„Wer sich Teil 3 entgehen lässt, ist selber schuld!"

Nur für euren Game Boy Advance!

Ab 18. Juni im Handel! | Ohne Altersbeschränkung | Unverbindliche Preisempfehlung: € 39,95

THQ



The Legend of Zelda
The Minish Cap

Endlich kommt Link in einem **brandneuen Abenteuer** auf dem GBA daher.

Die Geschichten um den kleinen Elfenjungen Link sind seit Anbeginn der Nintendo-Ära ein fester Bestandteil im firmeneigenen Software-Angebot. Nachdem der Game Boy seinen glorreichen Eroberungsfeldzug im Handheldbereich gestartet hatte, wurden auch Besitzer der tragbaren Konsole mit Links Heldentaten versorgt. Der Game Boy Advance hat auch schon einen Teil bekommen, der zwar nur ein Remake des überaus erfolgreichen SNES-Abenteuers *The Legend of Zelda: A Link to the Past* ist, sich aber aufgrund der *Four Swords*-Variante, die sich auch auf dem Modul befindet, gerade für Mehrspieler-Partien hervorragend eignet. Für all jene, die die SNES-Fassung von *A Link to the Past* bereits gespielt hatten, war der Einzelspieler-Modus recht überflüssig. Aus diesem Grund forderten viele Zelda- und GBA-Fans einen neuen, eigenständigen Teil. Und sie sollen ihn bekommen. *The Legend of Zelda: The Minish Cap* heißt der Titel und wird Ende des Jahres den GBA erobern.

NEUER HUT, NEUES GLÜCK

Link findet während seiner Suche nach den verlorenen Fragmenten der Kinstones eine Mütze, die seiner ganz ähnlich sieht: the Minish Cap. Durch die neue Kopfbedeckung erlangt er die Fähigkeit, sich auf Mikrobengröße zu schrumpfen. Als Miniatur-Elfe trifft er auf das Volk der Minish People und beschließt, ihnen zu helfen, als er erfährt, dass sie sich in Gefahr befinden. Außerdem kann er brandneue Gegenstände einsetzen, zum Beispiel eine Art Flasche, die durch ein Vakuum Dinge einsaugen kann, um sie danach wieder auszuspucken. Weiterhin gelangt Link durch die Zusammenführung von Kinstone-Fragmenten an ganz besondere Schätze oder macht die Bekanntschaft mit neuen Dungeons. Die neuen Elemente räumen den Entwicklern viel Platz für neue Ideen und Möglichkeiten in der Levelgestaltung ein.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

ZELDA: THE MINISH CAP

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Links neuestes Abenteuer hat das Zeug dazu, **den Vorgänger noch zu übertreffen.**“

BRANDGEFAHR Lästiges Grünzeug wird von unserem Helden kurzerhand weggefackelt.

ALTER BEKANNTER Dieses Glibber-Monster kennt man noch aus The Wind Waker.

NEUERUNG Link hat einige neue Gegenstände.

GESPRÄCHE Link erhält von Bewohnern Hilfe.

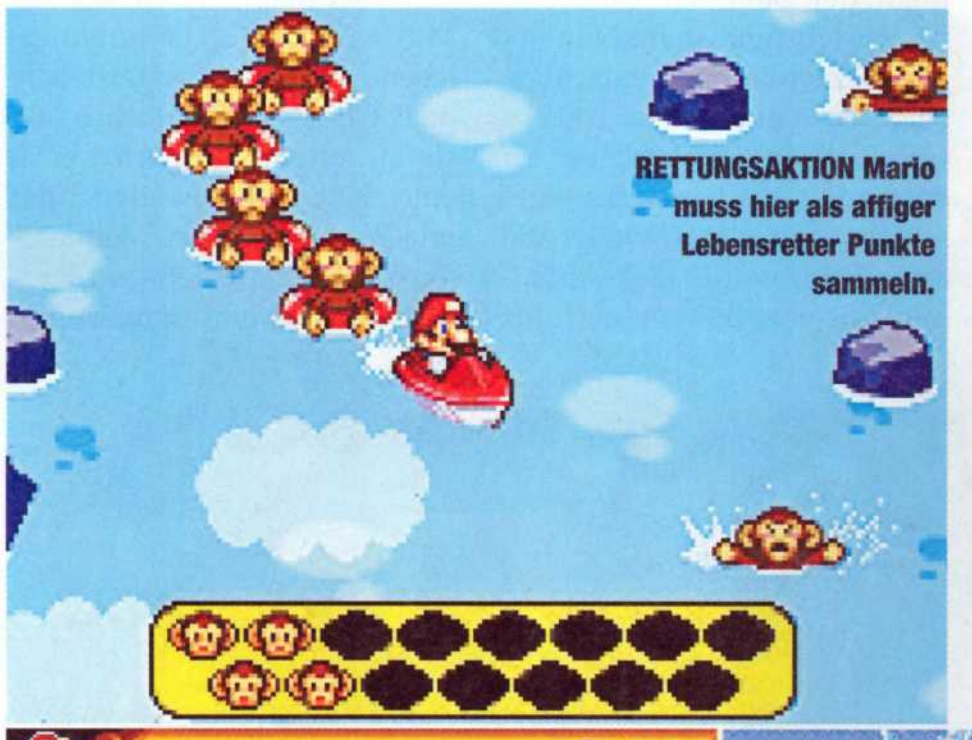
SELTSAMER HUT Links Mütze hat ein Eigenleben.

Mario Party Advance

Let's make a Mario-Party. Mario und Co. laden zu einem Spielchen für unterwegs ein.

Auf dem N64 wurde 1999 die *Mario Party*-Serie ins Leben gerufen. Damals schon konnten die zahlreiche Minispiele Zocker überall rund um den Globus begeistern. Mittlerweile wird die Reihe auf dem GameCube weitergeführt und umfasst schon insgesamt fünf Teile. Dank der zunehmenden Beliebtheit dieses Partyspiels war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, wann für den Game Boy Advance ein entsprechender Titel erscheint. Auf der E3 2004 war es dann auch endlich so weit und *Mario Party Advance* wurde der breiten Masse vorgestellt. Der Grafikstil weist sehr starke Ähnlichkeiten zu Marios Rollenspiel *Mario & Luigi: Superstar Saga* auf und kommt dementsprechend knallbunt und knuffig daher. Auch die Palette der integrierten Charaktere ist mehr als bekannt und bedarf eigentlich keiner näheren Vorstellung. Dieses Mal gibt sich neben Mario & Co. auch Professor I. Gidd die Ehre und stellt für den Spieler alle möglichen Geräte bereit, die nicht von dieser Welt zu sein scheinen. Auf den Spieler warten 60 unterschiedliche Minispiele, in denen man Münzen verdienen kann. Diese können dann in die absonderlichsten Utensilien aus dem Versuchslabor des Professors investiert werden. Wie auch schon bei den GameCube-Kollegen wurde bei der Gestaltung der Aufgaben großer Wert auf Abwechslung gelegt, um den Spieler bei der Stange zu halten. Mit einem Kumpel zusammen kann man im Link-Modus diverse Minispiele, Gegenstände und Münzen untereinander tauschen oder auch Partyspiele veranstalten. Eine Möglichkeit für vier Spieler wäre zwar wünschenswert gewesen, aber zu zweit macht der Titel mit Sicherheit auch eine ganze Menge Spaß. Europäische Partylöwen müssen sich leider noch ein wenig gedulden.

UDO CRNJAK



RETTUNGSAKTION Mario muss hier als affiger Lebensretter Punkte sammeln.

VORSCHAU
MARIO PARTY ADVANCE

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson Soft
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1-2
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Die Party für unterwegs garantiert **viel Spielwitz und Abwechslung.** Leider nur für zwei Spieler."

NICHT ÜBER LOS Auch auf dem GBA gibt es ein Spielfeld, auf dem die Figuren bewegt werden.

ABWECHSLUNG In den Minispielen muss man die unterschiedlichsten Aufgaben erledigen.

KLASSISCH Diesen Levelaufbau kennen viele vielleicht noch aus Marios Anfängen.

IM DUETT Auch mit einem Freund zusammen kann man an der Party teilnehmen.

Mario Pinball

Mario gibt sich als Flipper-Kugel die Ehre. Bald hat er sämtliche Genres abgedeckt.

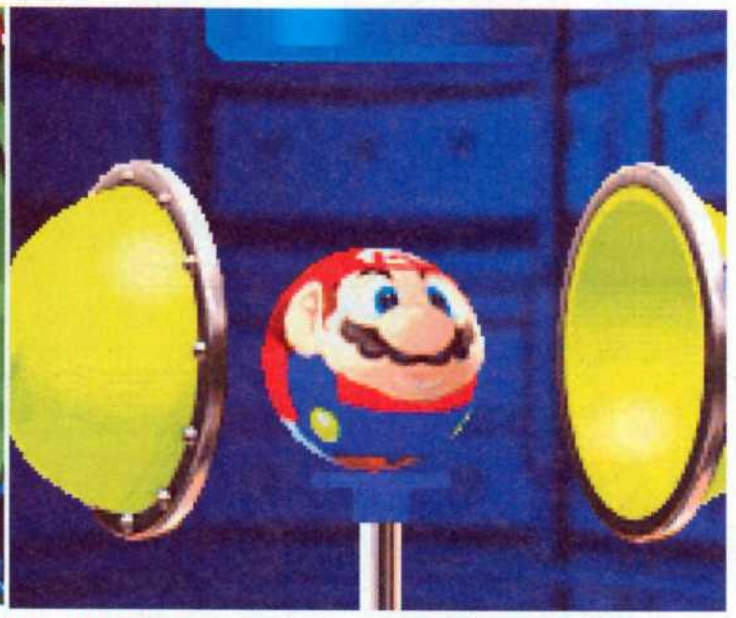
Für den Game Boy Advance sind schon einige Vertreter dieses Genres erschienen. Sega hat seinen blitzschnellen Igel Sonic in *Sonic Pinball Party* auf den Tisch geschickt. Nintendo hat mit *Pokémon Pinball: Rubin & Saphir* ebenfalls einen starken Vertreter im Sortiment, bei dem vor allem das Einsammeln der beliebten Pokémon im Vordergrund steht. Nun hat sich Nintendo dazu entschlossen, Mario auch in ein solches Geschicklichkeitsabenteuer zu entsenden. Als Hintergrundgeschichte muss mal wieder die arme Prinzessin Peach herhalten, die von Bowser entführt und in eine andere Dimension verschleppt wird. Von seinem Mut und seiner bedingungslosen Loyalität angetrieben, macht sich Mario natürlich auf, sie zu retten. Dazu wird er in eine Kugel verwandelt und muss auf den unterschiedlichsten Tischen Münzen und Sternenschlüssel einsammeln, um weiterzukommen. Die hart verdienten Münzen kann der Klempner dann auch in alle möglichen Gegenstände, zum Beispiel den Blitz, investieren. Weiterhin profitiert Mario in seinem Pinball-Abenteuer auch von der Fähigkeit, auf die doppelte Größe anzuwachsen. So kann er in den Umgebungen wesentlich mehr Schaden anrichten. Im Gegensatz zu einigen Pinball-Spielen bleibt die Kamera bei *Mario Pinball* starr, da sie jeweils einen Tisch im Ganzen erfassen kann. Andere Spiele verfügen über größere Tische, sodass die Kamera ständig in Bewegung ist. *Mario Pinball* zeigt sich sehr abwechslungsreich, zumal man es mit etlichen bekannten Figuren zu tun bekommt.

UDO CRNJAK

FESTE DRAUF Die Piranha-Plant hat nichts zu lachen.

EXOTISCH Die Levels sind sehr abwechslungsreich.

VORLAGE Wie ein Flipper sieht das ja nicht aus.



MARIOBALL Als Kugel macht er auch eine gute Figur.

VORSCHAU

MARIO PINBALL

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Fuse Games
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Lustige Pinball-Action** mit haufenweise Abwechslung und lustigen Ideen. Unbedingt vormerken."

Die E3 im Überblick

Alle Spiele für GameCube, Game Boy Advance und Nintendo DS auf einen Blick.

Hier findet ihr alle auf der E3 angekündigten beziehungsweise vorgestellten Spiele für GameCube, GBA und Nintendo DS. Zu sämtlichen Titeln haben wir eine unverbindliche Vorabeinschätzung abgegeben. Bei den Nintendo-DS-Titeln haben wir aufgrund des frühen Stadiums auf eine Bewertung verzichtet.

The Legend of Zelda

Metriod Prime 2: Echoes

GAMECUBE-TITEL

Action-Adventure

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	★★★
Killer 7	Capcom	★★★★
King Arthur	Konami	★★★
Polar Express	THQ	★★★
Prince of Persia 2	Ubisoft	★★★★
Resident Evil 4	Capcom	★★★★★
Shark Tale	Activision	★★★
Spider-Man 2	Activision	★★★★
StarCraft Ghost	Vivendi Universal	★★★★
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	★★★★
The Legend of Zelda	Nintendo	★★★★★
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	★★★★
Zoids: Battle Legends	Atari	★★★

Action

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Catwoman	Electronic Arts	★★★
Digimon Rumble Arena	Atari	★★★
Digimon World 4	Atari	★★★
Fairly OddParents	THQ	★★
Mega Man Anniversary Collection	Capcom	★★★
Power Rangers: Dino Thunder	THQ	★★★
Star Fox 2	Namco	★★★
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	★★★
Terminator 3: Redemption	Atari	★★
The Incredibles	THQ	★★★

Ego-Shooter

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Call of Duty: Finest Hour	Activision	★★★★
Geist	Nintendo	★★★★
Golden Eye: Rogue Agent	Electronic Arts	★★★★
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	★★★★★
TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	★★★★

Jump & Run

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Shrek 2	Activision	★★★★
SpongeBob the Movie	THQ	★★★
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi Universal	★★★
Tak 2	THQ	★★★★
Ty the Tasmanian Tiger 2	Electronic Arts	★★★

Rennspiel

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
GT Cube	MTO	★★★
NASCAR 2005	Electronic Arts	★★★★
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	★★★★★
Street Racing Syndicate	Namco	★★★★

Rollenspiel

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Baten Kaitos	Namco	★★★★
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	★★★★
Fire Emblem	Nintendo	★★★★
Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events	Activision	★★★
Mega Man X: Command Mission	Capcom	★★★
Paper Mario 2	Nintendo	★★★★★
Virtua Quest	Sega	★★★
X-Men Legends	Activision	★★★

Simulation

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Amazing Island	Sega	★★★★
Harvest Moon: A wonderful Life 2	Ubisoft	★★★★
Odama	Nintendo	★★★
The Urbz: Sims in the City	Electronic Arts	★★★★

Sport

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
FIFA Footbal 2005	Electronic Arts	★★★★
Madden NFL Football 2005	Electronic Arts	★★★★
March Madness 2005	Electronic Arts	★★★
Mario Tennis	Nintendo	★★★★
NBA Live 2005	Electronic Arts	★★★
NCAA Football 2005	Electronic Arts	★★★★
NHL 2005	Electronic Arts	★★★★
Ribbit King	Bandai	★★
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	★★★★★

Sonstige

Spieletitel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Advance Wars: Under Fire	Strategie	Nintendo	★★★
Donkey Kong Jungle Beat	Geschicklichkeit	Nintendo	★★★★
Donkey Konga	Geschicklichkeit	Nintendo	★★★★
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	★★★★★
Viewtiful Joe 2	Beat 'em Up	Capcom	★★★★
WWE: Day of Reckoning	Wrestling	THQ	★★★★

★ Au Backe, was is'n das? ★★ Hier muss sich noch einiges tun! ★★★ Bisher recht ordentlich ★★★★ Sehr gut! Ein Hitkandidat ★★★★★ Super! Ein Spitzenspiel

Action-Adventure

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Boktai 2: The Sun is in your Hand	Konami	★★★★
Findet Nemo 2	THQ	★★★
Hamtaro: Ham Ham Games	Nintendo	★★★★
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	★★★
LEGO Knights Kingdom	THQ	★★★
Shark Tale	Activision	★★★
Spider-Man 2	Activision	★★★★
That's So Raven	Disney	★★★
The Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo	★★★★★
HDR: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	★★★★
The Polar Express	THQ	★★★
Zoids: Legacy	Atari	★★★

Action

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Astro Boy: Omega Factor	Sega	★★★
Barbarian	Titus	★★
Beyblade Grevolution	Atari	★★
Catwoman	Electronic Arts	★★★
Dead to Rights	Namco	★★★
DK: King of Swing	Nintendo	★★★★
Dragon Ball Z: Buu's Fury	Atari	★★
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors	Atari	★★★
Fairly OddParents	THQ	★★
Gundam Seed: Battle Assault	Bandai	★★
I-Ninja	Namco	★★★
Kill Switch	Namco	★★★
Kim Possible 2: Drakken's Demise	Disney	★★
Lilo & Stitch 2	Disney	★★★
Mario Party Advance	Nintendo	★★★★
Mario vs. Donkey Kong	Nintendo	★★★★
Mega Man Anniversary Collection	Capcom	★★★
Mega Man Zero 3	Capcom	★★★
Metal Slug Advance	SNK	★★★
Ms. Pac-Man Maze Madness	Namco	★★★
Nicktoons	THQ	★★★
Nightmare before Christmas: The Pumpkin King	Buena Vista	★★
Pac-Man World	Namco	★★★
Power Rangers Dino Thunder	THQ	★★★
Rave Master	Konami	★★
Robocop	Titus	★★
Santa Claus save the Earth	Telegames	★★
Scurge: Hive	Orbital	★★★
SD Gundam Force	Bandai	★★★
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	★★★
The Incredibles	THQ	★★★
The King of Fighters Advance	SNK	★★★
Top Gun: Combat Zones	Titus	★★★

Jump & Run

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage	Vivendi Universal	★★★
Donkey Kong Country 2	Nintendo	★★★★
Kirby: The Amazing Mirror	Nintendo	★★★★
Oggy and the Crockroaches	Telegames	★★★
Shrek 2	Activision	★★★
Sonic Advance 3	THQ	★★★★
SpongeBob the Movie	THQ	★★★
Spyro Orange: The Cortex Conspiracy	Vivendi Universal	★★★
Tak 2	THQ	★★★
Ty the Tasmanian Tiger 2	Electronic Arts	★★★

Rennspiel

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Banjo Pilot	THQ	★★★★
Digimon Wireless Racing	Bandai	★★★
Downforce	Titus	★★★
F-Zero GP Legend	Nintendo	★★★★
Hot Wheels Stunt Track Challenge	THQ	★★
Racing Gears Advance	Orbital	★★★

Rollenspiel

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Duel Masters: Sempai Legends	Atari	★★★
Kingdom Hearts: Chain of Memories	Buena Vista	★★★
Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events	Activision	★★★
Mega Man Battle Network 4: Blue Moon	Capcom	★★★
Mega Man Battle Network 4: Red Sun	Capcom	★★★
Pokémon Fire Red & Leaf Green	Nintendo	★★★★
Shaman King: Master of Spirits	Konami	★★★

Sport

Spieletitel	Hersteller	Einschätzung
Backyard Basketball	Atari	★★★
Mario Golf Advance Tour	Nintendo	★★★★

GBA-TITEL

Sonstige

Spieletitel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Mario Pinball	Geschicklichkeit	Nintendo	★★★★
Madden NFL Football 2005	American Football	Electronic Arts	★★★
The Urbz	Simulation	Electronic Arts	★★★
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	Strategie	Konami	★★★
Bookworm	Geschicklichkeit	Majesco	★★★
Mighty Beanz Pocket Puzzles	Geschicklichkeit	Majesco	★★★
Harvest Moon: Friends of Mineral Town 2	Simulation	Natsume	★★★★
Juka and the Monophonic Menace	Geschicklichkeit	Orbital	★★★
Pirate Battle	Strategie	Orbital	★★★
Hardcore Pool	Simulation	Telegames	★★★
Ultimate Card Games	Strategie	Telegames	★★★
Ultimate Pocket Games	Geschicklichkeit	Telegames	★★★
WWE: Survivor Series	Wrestling	THQ	★★★

Resident Evil 4

INFO SPIELE SATT

Spiele für Nintendo DS

Bislang gaben über 100 Entwickler bekannt, dass sie Software für Nintendos neue Hardware entwickeln werden. Die Spiele, deren Entwicklung bereits offiziell bestätigt wurde, haben wir nachfolgend aufgelistet. Auch Atari, FromSoftware, Majesco und Vivendi Universal haben bereits etliche Games in der Mache. Allerdings hüllt man sich hier noch in Schweigen, um welche Titel es sich genau handelt.

Nintendo:

Animal Crossing, Mario Kart, Metroid Prime: Hunters, NEW Super Mario Bros., PictoChat, Super Mario 64x4, WarioWare

Dritthersteller:

Activision: Spider-Man 2
Bandai: Mobile Suit Gundam Seed, One Piece
Banpresto: Dragon Ball Z
Capcom: Gyakuten Saiban, Mega Man Battle Network, Viewtiful Joe
Electronic Arts: Need for Speed
Hudson Soft: Bomberman
Koei: Dynasty Warriors
Konami: Frogger 2005
Namco: Pac 'n' Roll, Pac-Pix, Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadyour
Namco: Mr. Driller
Sega: Project Rub, Sonic
Square Enix: Dragon Quest Monsters, Egg Monster Heroes, Final Fantasy: Crystal Chronicle
Temco: Monster Rancher
THQ: SpongeBob SquarePants
Ubisoft: Rayman

★ Au Backe, was is'n das? ★★ Hier muss sich noch einiges tun! ★★★ Bisher recht ordentlich ★★★★ Sehr gut! Ein Hitkandidat ★★★★★ Super! Ein Spitzenspiel

INFO-CENTER

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		
1	4	Pikmin 2
2	3	Paper Mario 2
3	NEU	Metroid Prime 2: Echoes
4	NEU	Killer 7
5	WE	Star Fox 2
6	2	Resident Evil 4
7	WE	Mario Golf: Toadstool Tour
8	NEU	Spider-Man 2
9	WE	Splinter Cell: Pandora Tomorrow
10	WE	Mario Tennis

War ja klar, dass wir nach der E3-Messe zahlreiche Neueinsteiger zu verzeichnen haben. *Resident Evil 4* ist dadurch sogar glatt auf Platz 6 abgerutscht. Redaktionsintern steht dieser Titel übrigens immer noch auf Platz 1.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Macht mit und gewinnt

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel:
Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 47 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 47 1" und wählt somit *Asterix & Obelix XXL* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1). **Für die Lesercharts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 48 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 48 1", wenn *Beyond Good & Evil* euer absoluter Lieblingstitel ist).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 14. Juli 2004.

MOST WANTED

01	Asterix & Obelix XXL
02	Catwoman
03	HdR: Das dritte Zeitalter
04	Geist
05	GoldenEye 2: Rogue Agent
06	Killer 7
07	Mario Tennis
08	Metroid Prime 2
09	NfS: Underground 2
10	Nintendo Puzzle Collection
11	Paper Mario 2
12	Pikmin 2
13	Resident Evil 4
14	Spider-Man 2
15	Splinter Cell 2
16	StarCraft: Ghost
17	Star Fox 2
18	The Legend of Zelda 2
19	TimeSplitters: Future Perfect
20	Viewtiful Joe 2

LESER-CHARTS

01	Beyond Good & Evil
02	Burnout 2: Point of Impact
03	F-Zero GX
04	FF: Crystal Chronicles
05	Harvest Moon
06	Harvest Moon (GBA)
07	007: Alles oder nichts
08	Knights of the Temple
09	Mario Kart: Double Dash!!
10	MGS: The Twin Snakes
11	Metroid Prime
12	Need for Speed: Underground
13	Phantasy Star Online III
14	Pokémon Colosseum
15	Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
16	PoP: The Sands of Time
17	Resident Evil Zero
18	Sphinx u. d. verfluchte Mumie
19	SSX 3
20	Star Fox Adventures
21	Star Wars: Rogue Squadron III
22	Super Mario Advance 4 (GBA)
23	Super Mario Sunshine
24	Super Smash Bros. Melee
25	Tak und die Macht des Juju
26	TimeSplitters 2
27	Tom Clancy's Splinter Cell
28	True Crime: Streets of L.A.
29	Wario World
30	Zelda: The Wind Waker

Die kommenden Hits

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

DONKEY KONGA

Die japanische Fassung haben wir uns schon längst bestellt. Auf Bongos zu trommeln macht vielleicht nicht jedem Spaß, aber wir hatten damit eine riesen Gaudi.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**15. Oktober**
Genre:	**Action**

DK: KING OF SWING

Mit Dickerchen Donkey Kong erwartet euch eine Mischung aus Action-Game und Jump & Run. Wie der Titel hierzulande heißen wird, steht allerdings noch nicht fest.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2005**
Genre:	**Action**

GEIST

Nintendos schattenhafte Gestalt haben wir uns auf der E3 natürlich ein wenig genauer angesehen. Unseren ersten Eindruck verraten wir euch ab Seite 26 in dieser Ausgabe.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2005**
Genre:	**Ego-Shooter**

KILLER 7

MOST WANTED 4. PLATZ

Echt schizophren: Bis ihr die Steuerung über sieben verschiedene Persönlichkeiten übernehmen dürft, wird es noch geraume Zeit dauern. Dafür lohnt sich's aber!

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**2005**
Genre:	**Ego-Shooter**

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Für Nintendos Minigolfer hat sich nach der E3 auch endlich ein Termin herauskristallisiert. Die ersten Blicke auf das Spiel machen schon jetzt Lust auf mehr.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**17. September**
Genre:	**Sport**

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

MOST WANTED 7. PLATZ

In unserer letzten Ausgabe haben wir Nintendos Golfer getestet und mit 81 % im Einzelspieler- beziehungsweise sogar mit 85 % im Mehrspieler-Modus bedacht.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**18. Juni**
Genre:	**Sport**

MARIO PARTY ADVANCE

Die Handheld-Version kommt natürlich genauso knuffig und kunterbunt wie die GC-Fassungen daher. Multiplayer-Freaks werden damit bestimmt jede Menge Spaß haben!

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Action**

METROID PRIME 2: ECHOES

MOST WANTED 3. PLATZ

Diesmal dürft ihr auch zu viert zocken. Die neuesten Infos erfahrt ihr in dieser Ausgabe. Auf der E3 konnten wir den Entwicklern übrigens auch noch ein paar Fragen stellen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Ego-Shooter**

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

Keinen zweiten GameCube-Controller zur Hand? Mit dieser Disk könnt ihr Spiele auf euren GBA laden und den Handheld sogar als GC-Controller benutzen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2004**
Genre:	**Geschicklichkeit**

PAPER MARIO 2

MOST WANTED 2. PLATZ

Wann genau die Fortsetzung zum legendären N64-Kracher an den Start geht, ist bislang noch nicht sicher. Laut Nintendo kommt der Titel aber noch dieses Jahr.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Rollenspiel**

PIKMIN 2

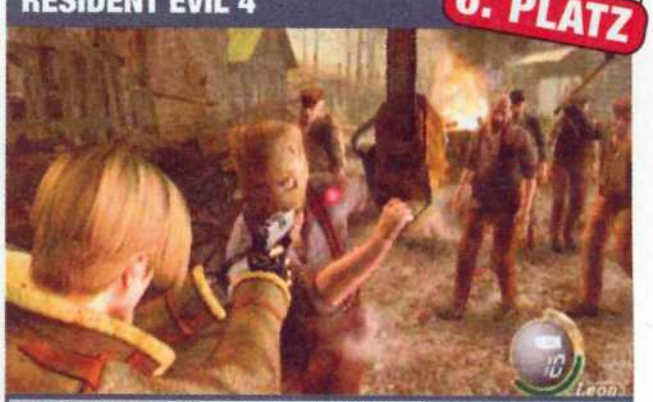
MOST WANTED 1. PLATZ

Von Nintendo ist man es gewohnt, dass europäische Fassungen null Abstriche zu verzeichnen haben. Die japanischen Pflänzchen bekamen von uns jedenfalls 90 %.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**9. Oktober**
Genre:	**Strategie**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED 6. PLATZ



Der Survival-Horror geht erst 2005 in die nächste Runde. Alles, was wir bislang davon sahen, ist so gut, dass es das Warten absolut unerträglich macht.

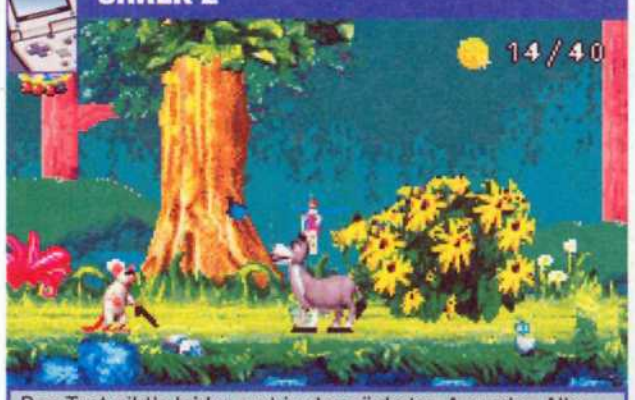
Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**Frühjahr 2005**
Genre:	**Action-Adventure**

SHREK 2

Die Entwickler von Luxoflux versorgen euch mit einem märchenhaften Spiel für die ganze Familie. Ab Seite 62 haben wir den Titel für euch ausführlich getestet.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**17. Juni**
Genre:	**Jump & Run**

SHREK 2



Den Test gibt's leider erst in der nächsten Ausgabe. Allerdings könnt ihr euch durch unser Gewinnspiel auf Seite 65 vielleicht ein GBA- oder ein GC-Exemplar sichern.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**17. Juni**
Genre:	**Jump & Run**

MARIO TENNIS

MOST WANTED 10. PLATZ

Auf den Tennisplätzen wird's nächstes Jahr ultraturbulent zugehen. Krassere Schläge und neue, charakterspezifische Power-ups sorgen nämlich für erheblich mehr Action als im Vorgänger. Bis die Testversion hierzulande an den Start geht, wird es allerdings noch geraume Zeit dauern. Aber das Warten wird sich lohnen!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2005
Genre:	Sport

SONIC ADVANCE 3

Segas Maskottchen ist wie immer von der ganz schnellen Truppe! Sonic saust noch vor dem angekündigten Termin auf den Handheld. Den Test findet ihr in dieser Ausgabe.

Hersteller:	**THQ**
Termin:	**18. Juni**
Genre:	**Jump & Run**

SPIDER-MAN 2

MOST WANTED 8. PLATZ

Letzten Monat hat euch unsere Vorschau bestimmt schon unheimlich Appetit gemacht. Nächsten Monat nehmen wir für euch *Spider-Man 2* ausführlich unter die Lupe.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**Juli**
Genre:	**Action-Adventure**

SPLINTER CELL: PANDORA TOM...

MOST WANTED 9. PLATZ

Mit dem Test hat es leider nicht mehr rechtzeitig geklappt. Wie sich Protagonist Fisher in der Fortsetzung macht, erfahrt ihr daher leider erst nächstes Mal.

Hersteller:	**Ubisoft**
Termin:	**22. Juli**
Genre:	**Action-Adventure**

SPYRO: A HERO'S TAIL

Der kleine Feuerspucker muss wieder mal die Welt retten. Auf der E3 machte Vivendis Knuddelchen in seinem neuesten Abenteuer bereits eine ziemlich gute Figur.

Hersteller:	**Vivendi Universal**
Termin:	**November**
Genre:	**Jump & Run**

STARCRAFT: GHOST

Euch werden schnelle taktische Entscheidungen abverlangt. Neben spannenden Nahkämpfen dürft ihr sogar riesige Schlachtkreuzer koordinieren.

Hersteller:	**Vivendi Universal**
Termin:	**2005**
Genre:	**Action-Adventure**

STAR FOX 2

MOST WANTED 5. PLATZ

Vor etwa einem Jahr haben wir das erste Mal über diesen Titel berichtet. Unser Eindruck war damals zwar nicht gerade der beste, der Titel hat sich aber gemausert.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action**

RAINBOW SIX 3

Die Testversion kam in letzter Minute! Den Test findet ihr ab Seite 58. *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow* hingegen lässt leider noch immer auf sich warten.

Hersteller:	**Ubisoft**
Termin:	**24. Juni**
Genre:	**Action**

WWE: DAY OF RECKONING

In mindestens elf Locations könnt ihr euren Kumpels zeigen, wo's langgeht. Die Entwickler wollen euch übrigens ganze 40 stählerne Muskelpakete präsentieren.

Hersteller:	**THQ**
Termin:	**Mitte September**
Genre:	**Wrestling**

X-MEN LEGENDS

Entwicklerschmiede Raven lässt euch in die Haut von Ice, Nightcrawler, Cyclops, Storm und einige andere mutierte Superhelden schlüpfen, um einer ganzen Meute von hinterhältigen Schurken das Licht auszublasen. Mit Spezialeffekten wird dabei selbstverständlich nicht gegeizt.

Hersteller:	Activision
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

TERMINE

Die E3-Neuheiten

... findet ihr nur teilweise in dieser Liste, da die europäischen Termine bei etlichen Titeln noch nicht offiziell feststehen.

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Dragon's Lair 3D

Genre: Action-Adventure
Wertung: 65%

Grafisch und spielerisch leider lediglich ein solider Titel. Schade um diesen Klassiker!

Goblin Commander

Genre: Strategie
Wertung: 82%

Tolles Strategie-Spektakel auf den Spuren von *Pikmin*. Mit Mehrspieler-Modus!

Harry Potter und der Gefangene ...

Genre: Action-Adventure
Wertung: 74%

Diesmal dürft ihr Harry, Ron und Hermine steuern. Für *Potter*-Fans super.

Knights of the Temple

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Sehr guter Hack&Slay-Titel! Eine echte Alternative zu *Der Herr der Ringe 3*.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%

Solid Snakes GameCube-Debüt begeistert auf ganzer Linie. Ein absoluter Pflichttitel!

Phantasy Star Online III

Genre: Strategie
Wertung: 86%

Ob offline oder online – das Karten-System überzeugt auf ganzer Linie.

Pokémon Channel

Genre: Adventure
Wertung: 78%

Unterhaltsames Point&Klick-Adventure für etwas jüngere Spieler und *Pokémon*-Fans!

Pokémon Colosseum

Genre: Rollenspiel
Wertung: 90%

Das *Pokémon*-Spiel, auf das viele GameCube-Besitzer sehnsüchtig gewartet haben.

R: Racing

Genre: Rennspiel
Wertung: 72%

Solides Rennspiel von den *Ridge Racer*-Machern plus Bonusdisc *Pac-Man Vs.*

Serious Sam: Next Encounter

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 72%

Ballern, bis der Arzt kommt! Guter Ego-Shooter im Comic-Style von Take 2.

GAME BOY ADVANCE

Boktai: The Sun is in your Hand

Genre: Action-Adventure
Wertung: 88%

Innovative Vampirjagd mit genialem Lichtsensor.

Digimon Racing

Genre: Rennspiel
Wertung: 83%

Überraschend guter *Mario Kart*-Klon.

F-Zero GP Legend

Genre: Rennspiel
Wertung: 84%

Geniales, etwas kniffliges Spiel mit toller Steuerung.

Metroid: Zero Mission

Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%

Geniales Remake des NES-Klassiker-Originals.

Scooby-Doo 2! Die Monster sind ...

Genre: Jump & Run
Wertung: 60%

Geradliniges Jump & Run für *Scooby-Doo*-Fans.

Serious Sam Advance

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 70%

Ein pixeliges Vergnügen, zum Abreagieren aber super.

Shining Force – Auferstehung ...

Genre: Rollenspiel
Wertung: 81%

Der Nachfolger des düsteren Mega-Drive-Spiels.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Grandioses Agentenspiel für die Westentasche.

Van Helsing

Genre: Action
Wertung: -%

Mr. Hyde, Frankenstein und Dracula warten auf euch.

Yu-Gi-Oh! WCT 2004

Genre: Rollenspiel
Wertung: 79%

Für *Yu-Gi-Oh!*-Fans ein absoluter Pflichttitel.

TERMINLISTE

JUNI GAMECUBE

Asterix & Obelix XXL	21. Juni
Den Test gibt es in der nächsten N-ZONE.	
Harry Potter u. d. Gefangene ...	3. Juni
Erstmals mit Harry, Ron und Hermine	**(Test S. 66)**
Mario Golf: Toadstool Tour	18. Juni
Mit Freunden macht's mehr Spaß.	**(Test 07/04)**
Phantasy Star Online III	17. Juni
Das zweite Online-Spiel für den GC	**(Test 07/04)**
Samurai Jack	10. Juni
Der Zeichentrick-Held auf dem GameCube	
Shrek 2	Mitte Juni
Fast so lustig wie der Kinofilm	**(Test S. 62)**
Tom Clancy's Rainbow Six 3	24. Juni
Lest selbst, wieso das Spiel überzeugt.	**(Test S. 58)**
World Championship Pool	25. Juni
Die Version kam leider zu spät.	

JULI

Spider-Man 2	Juli
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	22. Juli

SEPTEMBER

Animal Crossing	24. Sept.
Wario Ware Inc. Mega Party Game$	3. Sept.
WWE: Day of Reckoning	Mitte Sept.

OKTOBER

Donkey Konga	15. Okt.
Pikmin 2	9. Okt.

NOVEMBER

Incredibles – Die Unglaublichen	Mitte Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Mitte Nov.
Spyro: A Hero's Tail	Nov.

2004

Mario Party 6	4. Quartal
Metroid Prime 2: Echoes	4. Quartal
Nintendo Puzzle Collection	2004
Paper Mario 2	4. Quartal
Prince of Persia 2	2004
Star Fox 2	2004
Tales of Symphonia	4. Quartal
X-Men Legends	2004

2005

Geist	2005
Killer 7	2005
Mario Tennis	2005
Resident Evil 4	Frühjahr
StarCraft: Ghost	2005
Tak 2: The Staff of Dreams	Mitte März
The Legend of Zelda 2	2005

JUNI GAME BOY ADVANCE

Asterix & Obelix XXL	21. Juni
Lustige Jump&Run-Kost mit den Galliern	
Crash Bandicoot: Fusion	25.Juni
Die abgedrehte Beutelratte ist wieder da.	
Donkey Kong Country 2	25. Juni
Kultiges Remake des SNES-Klassikers	**(Test S. 70)**
F-Zero GP Legend	4. Juni
Brandneu und pfeilschnell auf GBA	**(Test 07/04)**
Harry Potter u. d. Gefangene ...	17. Juni
Den Test gibt's in der nächsten N-ZONE.	
Shrek 2	Mitte Juni
Der dicke Oger macht den GBA unsicher.	
Sonic Advance 3	18. Juni
Er ist blau, blitzschnell und vor allem Kult.	
Spyro: Fusion	25. Juni
Der lila Drache ist zurück.	**(Test S. 73)**
Wer wird Millionär?	Juni
Das legendäre Fernseh-Quiz	

JULI

Fire Emblem	16. Juli
Hamtaro Ham-Ham Games	16. Juli
Kirby and the Amazing Mirror	2. Juli
Spider-Man 2	Juli

SEPTEMBER

Mario Golf: Advance Tour	17. Sept.
Mega Man Battle Network 4 Red Sun	Sept.
Mega Man Battle Network 4 Blue Moon	Sept.
Mega Man Zero 3	Sept.
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	Sept.

OKTOBER

Die Prinzessin u. das Dorfmädchen	Okt.
Hamtaro: Rainbow Rescue	29. Okt.
LEGO Knights Kingdom	Mitte Okt.
Pokémon Blattgrün & Feuerrot	1. Okt.

NOVEMBER

Der Polarexpress	Anfang Nov.
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Mitte Nov.
Incredibles	Mitte Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Mitte Nov.
WWE Survivor Series	Mitte Nov.

DEZEMBER

Kingdom Hearts	Dez.

2004

Mario Party Advance	4. Quartal
Mario vs. Donkey Kong	4. Quartal
Super Mario Pinball	4. Quartal
Zelda: Magical Hood	4. Quartal

2005

Shaman King: Master of Spirits	2005
Tak 2: The Staff of Dreams	Mitte März

Die Terminangaben sind ohne Gewähr.

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		
1	NEU	Pokémon Colosseum
2	2	Final Fantasy: Crystal Chronicles
3	6	Super Smash Bros. Melee
4	5	Mario Kart: Double Dash!!
5	3	Harvest Moon: A Wonderful Life
6	8	Mario Party 4
7	7	Super Mario Sunshine
8	1	Metal Gear Solid: The Twin Snakes
9	NEU	Serious Sam: Next Encounter
10	WE	Resident Evil Zero

PLATZ/VORMONAT		
1	NEU	Yu-Gi-Oh! WCT 2004
2	WE	Pokémon Rubin
3	NEU	Harvest Moon: Friends of Mineral ...
4	WE	Pokémon Saphir
5	2	Findet Nemo

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		
1	2	Zelda: The Wind Waker
2	3	Final Fantasy: Crystal Chronicles
3	1	Harvest Moon: A Wonderful Life
4	4	Mario Kart: Double Dash!!
5	5	Metal Gear Solid: The Twin Snakes
6	7	Prince of Persia: The Sands of Time
7	6	Metroid Prime
8	NEU	Pokémon Colosseum
9	WE	Viewtiful Joe
10	NEU	Serious Sam: Next Encounter

Der kleine Link hat Ubisofts Bauernburschen diesen Monat doch tatsächlich wieder vom ersten Platz verwiesen. Mal sehen, ob Link sich die nächsten Monate weiterhin dort aufhält.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Ikaruga
Hart, aber schlichtweg genial: Für Shoot-'em-Up-Profis empfehlenswert!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Beyblade: Super ...	Atari	38%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	Bigben Interactive	74%
Conflict Desert Storm 2	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe 2	Electronic Arts	83%
Der Herr der Ringe 3	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Midway	61%
Gotcha Force	Capcom	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	70%
Ikaruga	Atari	86%
James Bond 007: Alles ...	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mario Party 5	Nintendo	75%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spawn: Armageddon	Electronic Arts	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Atari	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios Theme ...	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%

ACTION-ADVENTURE

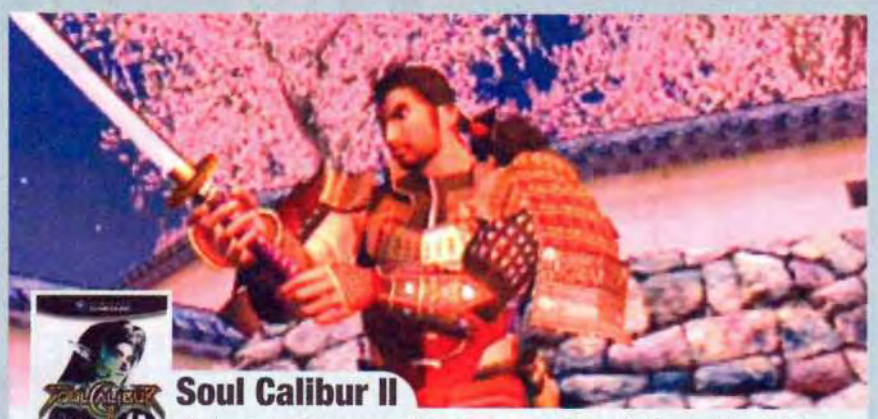
Beyond Good & Evil
Ein Genre-Mix der Extraklasse: Als Reporterin geht ihr auf Foto-Safari.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	89%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	79%
Casper	TDK Mediactive	66%
Conan	TDK Mediactive	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	65%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter und der Stein ...	Electronic Arts	70%
Harry Potter u. d. Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Knights of the Temple	TDK Mediactive	85%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	90%
Mission: Impossible	Atari	80%
Pitfall: Die verlorene ...	Activision	82%
Pokémon Channel	Nintendo	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Rogue Ops	Capcom	77%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	86%
SpongeBob: Battle for ..	THQ	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	58%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NFL Street	Electronic Arts	79%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%

BEAT 'EM UP



Soul Calibur II

Schon zu Dreamcast-Zeiten war diese Prügelreihe Kult! Mit diesem Spiel erwartet euch ein wahrer Augenschmaus.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%

GESCHICKLICHKEIT

Eggo Mania

Mit ulkigen, eierförmigen Helden dürft ihr euer Geschick unter Beweis stellen. Wirklich empfehlenswert!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Puyo Pop Fever	Atari	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%

EGO-SHOOTER

XIII

Ein mysteriöses Abenteuer im Comic-Look. Der Grafikstil passt spitzenmäßig zu diesem spannenden Spiel.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	57%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	79%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Serious Sam: The Next Encounter	Take 2	72%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der ...	Acclaim	70%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Der Hobbit	Vivendi Universal	76%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	THQ	67%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Heroes	Atari	83%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Tak und die Macht des Juju	THQ	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Acclaim	72%
Zapper	Atari	76%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für unter 30 Euro unter den Nagel reißen:

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	89%
Enter the Matrix	Action-Adventure	75%
FIFA Football 2003	Fußball	83%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Minority Report: Everybody Runs	Action-Adventure	54%
Mission: Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	80%
Pikmin	Strategie	88%
Powerpuff Girls: Kampf den Gurkenschurken	Action-Adventure	42%
Resident Evil Zero	Action-Adventure	89%
Serious Sam: Next Encounter	Action-Aventure	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom	Jump & Run	70%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%
World Racing: Mercedes Benz	Rennspiel	73%
XGRA	Rennspiel	83%

RENNSPIELE

Need for Speed: Underground
Die illegalen Straßenrennen bringen das Blut eines jeden Zockers in Wallung.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	76%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Need for Speed: Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
R: Racing	Electronic Arts	72%
Rally Championship	Bigben Interactive	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Italian Job	Eidos	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
World Racing	TDK Mediactive	73%
Wreckless: The Yakuza ...	Activision	76%
XGRA	Acclaim	83%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	78%
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX 3	Electronic Arts	89%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	90%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%

ROLLENSPIELE

Gladius
Wer auf Brot & Spiele steht und keine Gnade kennt, liegt hiermit richtig!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Final Fantasy: Crystal ...	Nintendo	88%
Gladius	Activision	83%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
PSO: Episode I & II	Atari	82%
Pokémon Colosseum	Nintendo	90%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess ...	THQ	83%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Harry Potter Quidditch WM	Electronic Arts	71%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	81%
Outlaw Golf	TDK Mediacitve	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Die Sims	Electronic Arts	85%
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%
Harvest Moon: A Wonderful ...	Ubisoft	78%

STRATEGIE

Goblin Commander
Pikmin-Knuddelfaktor nein danke? Dann holt euch doch eine Horde Goblins!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Goblin Commander	Bigben Interactive	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	86%
Pikmin	Nintendo	88%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: A Link to the Past
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II (GBA)
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2004
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 84%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R & S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC & ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIELE
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIELE
Golden Sun: Die vergessene ...
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of ...
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Advance Wars 2: Black Hole ...
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground
Hersteller: Activision
Wertung: 92%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

… hat sich nach ausgiebigen Online-Duellen bei *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution* einen Urlaub verdient und ihn auch prompt genommen.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

… führte seinem Layout-Kollegen Lars, dem *Resident Evil* schon zu gruselig ist, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* vor. Der arme Lars wusste nicht, worauf er sich da einließ …

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

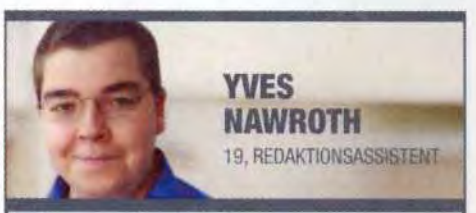
… hat sich diesen Monat königlich mit Shrek und Harry Potter amüsiert. Sie hat sogar für eine Sekunde mit dem Gedanken gespielt, sich die Harry-Potter-Filme anzuschauen.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

… versucht nach tagelangem Spielen von *Rainbow Six 3* vergeblich, seinen Kollegen Befehle wie „Kaffee holen und Füße massieren" oder „Sekt kaufen und mit Trauben füttern" zu erteilen.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

… verfolgt mit gemischten Gefühlen Nintendos Äußerungen über einfachere Spiele und eine „revolutionäre" neue Heimkonsole. Dabei sind so viele Leute mit dem Altbewährten zufrieden.



YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

… hat sich wie ein Honigkuchenpferd gefreut, mal wieder in der Redaktionsvorstellung dabei sein zu dürfen. Fast wäre er in Vergessenheit geraten. Aber eben nur fast.

LARS KROMAT
31, LAYOUT

… macht nach Abschluss der Produktion erst mal einen auf „Rüdiger Nehberg", geht eine Woche zelten und macht nebenbei endlich auch die praktische Prüfung zum Kapitän … äh, Segelschein.

FLORIAN HANNICH
20, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

… der Jäger und Sammler geht am Wochenende mit seiner neuen Kamera aufs Rock-im-Park-Gelände, um nach dem tiefen Abgrund der menschlichen Alkohol-Belastbarkeit Ausschau zu halten.

WOJTEK PRUCHNICKI
23, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

… hat sich noch lang nicht an seine Glückssträhne gewöhnt, sich aber mit dem Gedanken angefreundet, dass jemand hoch oben im Himmel mindestens ein Cousin x-ten Grades sein muss.

REDAKTIONSVERHÖR

Florian Hannich, 20

Sag mal Flo, wann warst du eigentlich das letzte Mal beim Friseur?
Warum schaut ihr alle so? Kann die Antwort irgendwelche Folgen haben? Warum hab ich mich nur freiwillig dafür gemeldet?

Raus damit!
Also gut. Wisst ihr noch, wann Brite Simon Rattle als Nachfolger von dem Berliner Philharmonischen Orchester gewählt wurde? Ja? Genau da.

Haltet ihn! Ich hol die Schere!
Das Flo ist häufig im tiefen Nürnberger Wald anzutreffen und bewegt sich meist alleine in einem stark abgegrenzten Territorium, da es sehr scheu auf andere Lebensformen, die kein Glied in seiner Nahrungskette bilden, reagiert. Im Alter von 7 Jahren hat es für gewöhnlich seine Geschlechtsreife erreicht und verlässt das erste Mal den heimischen Bau, um nach anderen paarungsreifen Artgenossen Ausschau zu halten. Sobald es ein gewünschtes Exemplar erspäht hat, setzt es ohne Rücksicht auf Verluste die Begattung ein. Falls Sie einmal in diese missliche Lage geraten sollten, schlagen Sie immer nur feste drauf. Irgendwann sollte er eine bläuliche Farbe annehmen, sich verkrümmen und schließlich abfallen. Aber keine Sorge, sie haben ihn nicht schlimm verletzt. Er wächst nach.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNG KURZ ERKLÄRT

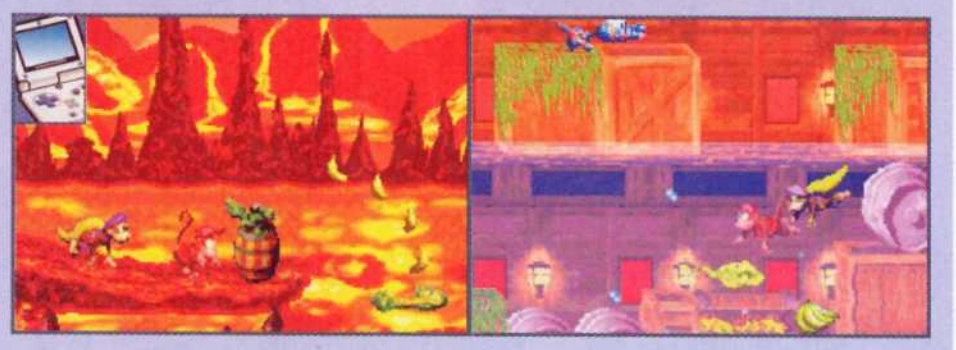
SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: DONKEY KONG COUNTRY 2

Finsterling King K. Rool hat Donkey entführt. Diddy und Dixie machen sich auf, um ihren berühmten Verwandten zu finden. Nintendo bringt den SNES-Klassiker auf den Game Boy Advance. Grafik und Sound kommen nicht ganz an das Vorbild heran, für unterwegs ist es trotzdem eines der besten Spiele!

TEST AB SEITE 70



RAINBOW SIX 3

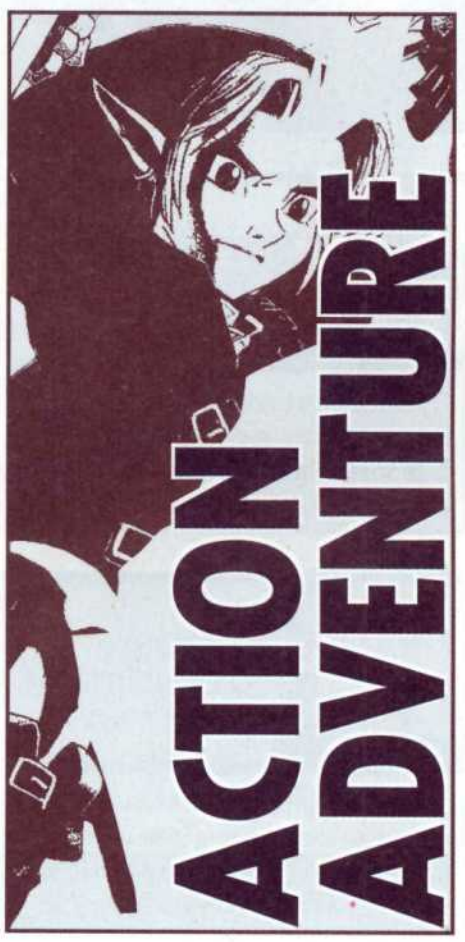
Das erste *Rainbow Six*-Spiel für den GameCube gefällt dank des taktischen und gut kontrollierbaren Spielprinzips. Leider ist die technische Umsetzung des bekannten PlayStation-2- und Xbox-Spiels nicht ganz so gut gelungen.

TEST AB SEITE 58

Hersteller: Ubisoft
Termin: 24. Juni **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	87%	76%	80%



HARRY POTTER 3

Das Spiel zum dritten Film ist genauso gut wie der Vorgänger. Eine zauberhafte Atmosphäre, der sehr gute Umfang und die schöne Grafik machen das Spiel zum Muss für Fans. Allerdings gibt es ein paar Mängel im Detail.

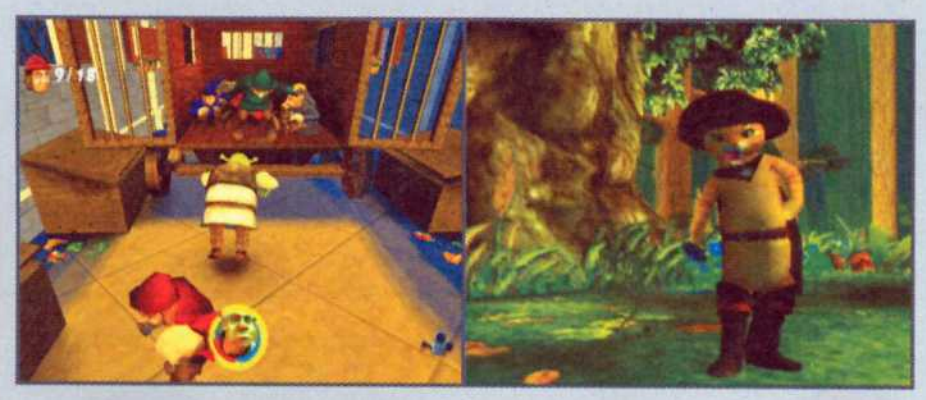
TEST AB SEITE 56

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	79%	45%	74%

SHREK 2



In *Shrek 2* müsst ihr euch die Fähigkeiten von elf Protagonisten, z. B. Shrek, Fiona, dem Esel, dem gestiefelten Kater oder dem Rotkäppchen, zunutze machen. Damit das Jump&Run-Vergnügen nicht zu langweilig wird, könnt ihr diverse Feinde vermöbeln und müsst zahlreiche Rätsel lösen. Sehr amüsantes Spiel, das die Atmosphäre des Films gut einfängt. Die gute Grafik, die lustige Sprachausgabe und der gelungene Mehrspieler-Modus machen das Spiel zu einer klaren Empfehlung.

TEST AB SEITE 62

Hersteller: THQ
Termin: 30. April **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	81%	82%	80%

CRASH BANDICOOT

Vivendi lässt mit *Crash Bandicoot: Fusion* und *Spyro: Fusion* zwei große Jump&Run-Namen aufeinander treffen. Euch erwartet das Beste aus beiden Welten, aber auch die fiesesten Gegner. Schöner Jump&Run-Spaß mit zahlreichen Minispielen.

TEST AUF SEITE 72

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: 25. Juni **Preis:** Ca. € 50,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	74%	81%	79%

SONIC ADVANCE 3

Sonic rast wieder auf dem Game Boy Advance und begeistert mit pfeilschnellem Gameplay und einem grandiosen, kooperativen Zweispieler-Modus. Kämpft euch in typischer Jump&Run-Manier durch insgesamt 21 Levels und meistert wackelige Plattformen, Korkenzieher und Loopings. Die flüssige Grafik und die witzigen Animationen machen *Sonic Advance 3* zu einem echten Highlight.

TEST AUF SEITE 71

Hersteller: Atari
Termin: 18. Juni **Preis:** Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
86%	80%	87%	86%

SPYRO: FUSION

Oberbösewicht Dr. Neo Cortex aus *Crash Bandicoot* hat es in die Spyro-Welt verschlagen und er versucht, die Herrschaft an sich zu reißen. Zudem hat sich Cortex mit Spyros Erzfeind Ripto verbündet. Das bedeutet für den lila Drachen Schwerstarbeit. In typischer Jump&Run-Manier hüpft ihr von Plattform zu Plattform, sammelt Edelsteine ein und absolviert zahlreiche Mini-Games.

TEST AUF SEITE 73

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: 25. Juni **Preis:** Ca. € 50,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	76%	81%	79%

VUD
LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!
PLUG PLAY
ERLEBE HEUTE DIE GAMES VON MORGEN
19.08.–22.08.04
DAS MESSE-EVENT FÜR GAMES, LERNSOFTWARE UND HARDWARE
GC
GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM
Offizielle Medienpartner: Computer Spiele, MCV GamesMarkt, GIGA.DE, CE Markt

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Taktisches Vorgehen und knackige Action – das vereint Ubisofts neuester Titel für den GameCube.

SCHLEICH-MISSION Die Stealth-Einlagen im Spiel sind völlig misslungen. **DECKUNG** Auch die Gegner sind schlau und suchen Deckung.

Waffen für Profis

Als Mitglied einer Spezialeinheit braucht man nicht nur gute taktische Fähigkeiten, sondern auch das richtige Handwerkszeug.

Jede Situation erfordert eine bestimmte Vorgehensweise. Deshalb brauchen die Mannen um Ding Chavez auch die richtigen Waffen, um alle heiklen Situationen zu überstehen. Die Entwickler haben zum Glück eine Vielzahl an Wummen und Granaten ins Spiel gepackt, damit man den Terroristen auch richtig zu Leibe rücken kann. Neben etlichen Schusswaffen mit Zoomfunktion haben sich vor allem die Blend- und Rauchgranaten im Kampf bewährt. Hier seht ihr eine kleine Auswahl an verwendbaren Bleispritzen.

Was wäre die Welt ohne die spannenden und beklemmenden Romane von Tom Clancy. Die Filmindustrie hätte eine literarische Blockbuster-Vorlage weniger – und die Videospielewelt ebenso. Der berühmte Schriftsteller hat es sich zur Aufgabe gemacht, Geschichten mit militärischem und politischem Hintergrund zu verfassen. Das beherrscht er auch sehr gut, was die zahlreichen Platzierungen seiner Bücher in der Bestsellerliste belegen. Zudem hat er schon einige Filmvorlagen – unter anderem *Jagd auf Roter Oktober* und *Der Anschlag* – geliefert, die die Kino-Kassen kräftig klingeln ließen. Auch in der Spielewelt findet der Stoff von Tom Clancy regelmäßig Anwendung. Der im Moment berühmteste Vertreter ist wohl *Tom Clancy's Splinter Cell*.

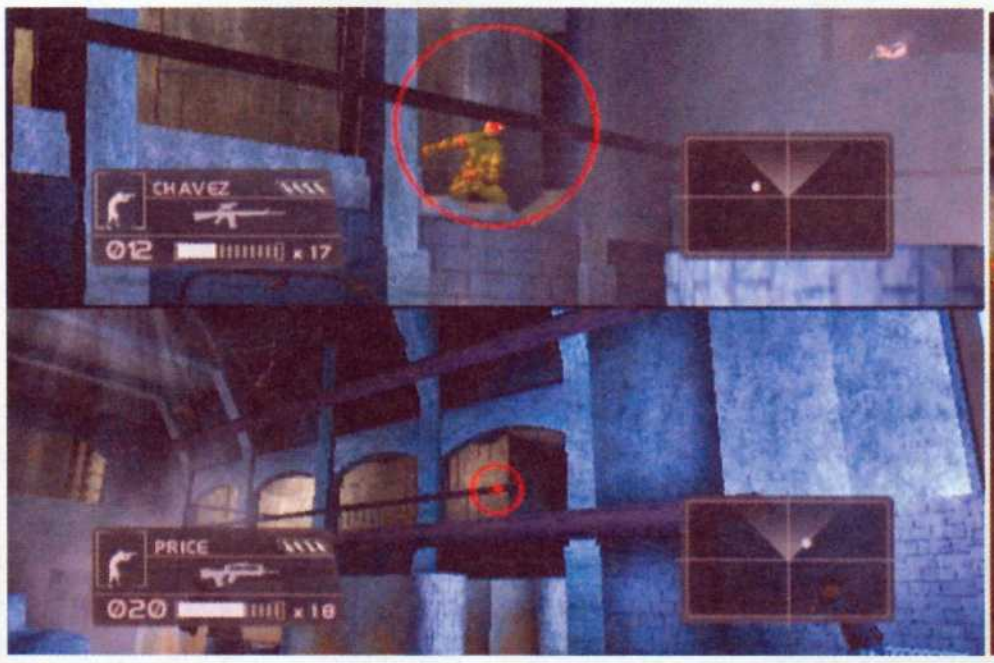
ACTION MIT ANSPRUCH

Auch die *Rainbow Six*-Reihe greift auf eine Vorlage dieses Schriftstellers zurück. Ubisoft bringt mit *Tom Clancy's Rainbow Six 3* den aktuellsten Action-Titel auch auf den GameCube. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle von Ding Chavez, der das Kommando über eine vierköpfige Sondereinsatztruppe hat. Diese harten Burschen sind auf das Klären von besonders brisanten Situationen spezialisiert. Der Spieler muss in den 15 Missionen des Spiels mit seiner Truppe entweder Geiseln retten oder Bomben entschärfen. Die Anzahl der verfügbaren Kameraden kann hierbei – je nach Situation und Erfordernis – variieren. Es kommt durchaus auch mal vor, dass der Spieler Missionen alleine erledigen muss. Eingebettet wurden alle Missionen in eine Geschichte, die auch in der realen Welt durchaus vorstellbar wäre. Eine mysteriöse Terroristengruppe setzt alles daran, die wirtschaftlichen und politischen Beziehungen der USA zu Saudi-Arabien zu gefährden. Da das hinterhältige Terroristennetzwerk überall auf der Welt agiert, besucht der Spieler sehr unterschiedliche Orte.

SEHR SCHÖN Die Lichteffekte sind eindeutig die grafischen Highlights.

ATMOSPHÄRISCH TOP

Atmosphärisch wurden die abwechslungsreichen Umgebungen, wie das Exgefängnis Alcatraz oder die Stadt Dubrovnik in Kroatien, sehr gut umgesetzt. Während der Einsätze steht dem Spieler eine Vielzahl an Befehlen zur Verfügung, welche die Kameraden dank der guten KI auch pflichtbewusst und fast immer zur vollen Zufriedenheit ausführen. Ob man nun möchte, dass einem die Kollegen Rückendeckung geben oder einen Raum stürmen und sämtliche Gefahren ausschalten, es stehen alle Möglichkeiten offen. So macht man sich schließlich auf, einen Raum nach dem anderen einzunehmen. Leider kommt es auch mal vor, dass man nach dem Trial-and-Error-Prinzip vorgehen muss. Wirklich misslungen



RÜCKENDECKUNG Jeder kümmert sich um eine Seite. So läuft Teamwork.

ABSICHERUNG Jeder Kamerad sichert eine Seite perfekt ab.

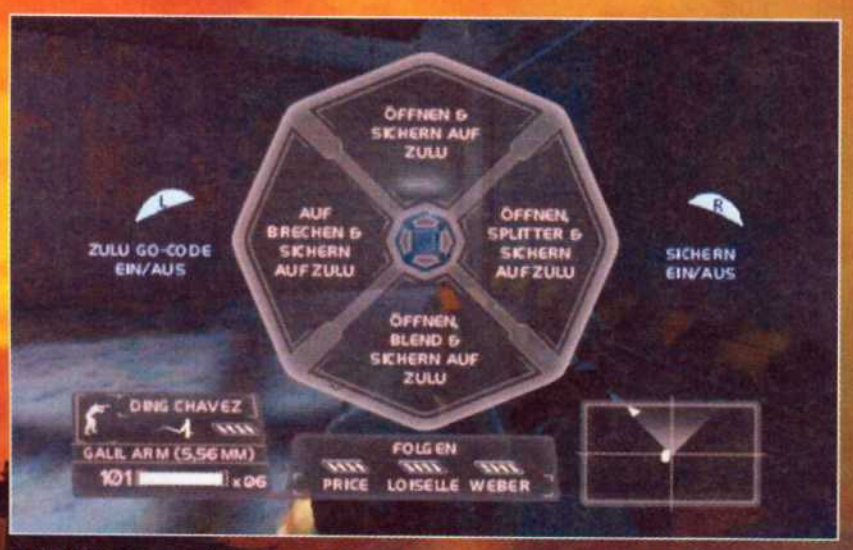
INFO BEFEHLSGEWALT

Kommunikation ist alles

Hier könnt ihr einen kleinen Blick auf die wichtigsten Befehle im Spiel werfen.

Bei der Xbox- bzw. PS2-Version hat der Spieler die Möglichkeit, die Anweisungen über das Headset zu geben. Dies ist zwar auf dem GameCube nicht möglich, aber auch die Befehlsvergabe über den Controller funktioniert sehr gut. Hält man den A-Knopf gedrückt, erscheint – abhängig von der Situation – das Menü der Kurzbefehle. Über den L-Knopf lassen sich die angezeigten Anweisungen mit dem Zulu-Go-Code erweitern, der euer Team erst auf erneutes Betätigen des Z-Knopfes losschlagen lässt. Diese Variante ist sehr wichtig, wenn man einen Raum von zwei Seiten gleichzeitig stürmen möchte.

STÜRMEN Für das Stürmen stehen einige Befehle zur Verfügung.



ZULU-GO Euer Team schlägt erst auf euer Zeichen hin zu.

STRASSENKAMPF Enge Gassen sind wie für Heckenschützen gemacht.

sind jedoch die eingestreuten Schleichmissionen. Die Gegner haben anscheinend übermenschliche Wahrnehmungsfähigkeiten – das sorgt beispielsweise nach dem 25. Versuch, in ein Penthouse zu schleichen, für eine ordentliche Portion Frust.

EINFACHE HANDHABUNG

Die Befehlsvergabe kann über Kurzbefehle mit dem Controller und bei der Xbox- und PS2-Version wahlweise auch über das Headset ausgeführt werden – der GameCube verfügt jedoch leider nicht über eine solche Peripherie. Dennoch haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet und das Erteilen von Befehlen per Controller funktioniert nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr gut. Es kommt nur sehr selten vor, dass die CPU-gesteuerten Kameraden an Hindernissen hängen bleiben oder verwirrt umherwuseln. Aber auch vonseiten der Gegner bekommt der Spieler die gute KI zu spüren. Die Terroristen gehen in Deckung und feuern wild mit einer Hand in den Raum, um einem das Weiterkommen zu erschweren.

DAS GEHT BESSER

Technisch liegt der Titel weit hinter dem, was der GameCube zu leisten imstande ist. Die Framerate ist sehr instabil und schwankt zwischen flüssig – überwiegend in kleinen geschlossenen Räumen – und starken Ruckeleinlagen, die das Zielen immens erschweren. Im Vergleich zur Xbox- und PS2-Version wurden die Umgebungen stark verkleinert und man beginnt oft an Stellen, die in den anderen Versionen erst nach einiger Spielzeit erreicht werden. Die Levels machen mit ihren teilweise matschigen Texturen und der unspektakulären Architektur einen durchschnittlichen Eindruck. Aus diesem Grund ist es unverständlich, warum die Levels in zwei Etappen geladen werden. Das allein wäre ja noch nicht schlimm, wenn man nicht geschlagene 40 Sekunden warten müsste, bis es weitergeht. Allerdings sind die vielen Licht- und Raucheffekte

DUNKELKAMMER Das Nachtsichtgerät leistet hier sehr gute Dienste.

REVOLTE Sogar das Gefängnis Alcatraz ist nicht vor den Terroristen sicher.

sehr gut gelungen. Akustisch gibt es keinen Grund zum Meckern. Die Funksprüche sorgen zusammen mit dem überragenden, orchestralen Soundtrack für eine tolle Atmosphäre. Wer Lust dazu verspüren sollte, seinen Kumpels Befehle zu geben, kann dies im Zweispieler-Modus tun. In den zwei Spiel-Varianten hat man entweder die Möglichkeit, einen Level von allen Terroristen zu säubern, was sich treffenderweise „Terroristenjagd" nennt, oder man spielt die Mission mit der Aufgabenstellung des Einzelspieler-Modus.

TROTZDEM EINEN BLICK WERT

An und für sich macht das gemeinsame Lösen der Missionen schon Spaß. Allerdings bewegt sich im Splitscreen-Modus die Framerate am Rande der Unspielbarkeit. Wer die Wahl zwischen allen drei Konsolenversionen hat, sollte sich auf jeden Fall für die Xbox-Variante entscheiden, da diese über eine starke Technik, das Headset und einen Online-Modus verfügt, der bei der GameCube-Fassung nicht vorhanden ist. Insgesamt ist *Tom Clancy's Rainbow Six 3* ein guter Taktik-Shooter, der durchaus in der Lage ist, den Spieler für knapp zehn Stunden an den Controller zu fesseln.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
ärgert sich.

Es ist ja schön und gut, dass Ubisoft endlich einen *Rainbow Six*-Titel für den GameCube umsetzt, aber warum bekommen wir GameCube-Zocker mal wieder nur eine abgespeckte Version? Die Levels sind kleiner als auf der Xbox, die Grafik ist auf PlayStation-2-Niveau und der Mehrspieler-Modus ruckelt wie die Hölle! Außerdem sind die Schleichmissionen voll in die Hose gegangen und frustrieren nach kurzer Zeit. Bei solchen Umsetzungen braucht sich kein Dritthersteller wundern, wenn die Verkaufszahlen nicht stimmen! Aber kommen wir zum Positiven: Das Gameplay ist gelungen und der Titel macht jede Menge Spaß. Schade, hier wäre ohne weiteres ein Hitstempel möglich gewesen.

DETAIL-CHECK TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Befehlsgewalt

Auf dem GameCube haben Spieler nun die Wahl zwischen *Tom Clancy's Rainbow Six 3* und *Conflict Desert Storm II*. Wir zeigen euch hier, zu welchem Titel ihr greifen könnt.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Logisch aufgebaute Steuerung. Die wichtigsten Funktionen sind mit einem Knopf ausführbar. Das Befehligen der Kameraden geht sehr leicht von der Hand.

Missionsdesign: Abwechslungsreiche Einsatzgebiete, jedoch meistens die gleichen Ziele. Zwei Schleich-Missionen, die recht misslungen sind.

Künstliche Intelligenz: Die Kollegen unterstützen den Spieler sehr gut und verhalten sich intelligent. Vor allem beim Stürmen von Räumen eine große Hilfe. Auch die Gegner verhalten sich schlau.

UMFANG ★★★★☆

Anzahl Missionen: 15 Einsätze.

Umgebungen: Sehr abwechslungsreiche Orte warten auf den Spieler. Etwas mehr Details hätten für noch mehr Atmosphäre gesorgt.

Mehrspieler-Modi: 2: Terroristenjagd und Mission trainieren.

Anzahl Spieler: 2.

GAMEPLAY ★★★½☆

Grafik: Da wäre durchaus mehr drin gewesen. Die Levels machen einen durchschnittlichen Eindruck. Die instabile Framerate ist vor allem im Mehrspieler-Modus extrem störend.

Sound: Starker Soundtrack, der einer Hollywood-Produktion in nichts nachsteht. Gute Soundeffekte sorgen für eine authentische Atmosphäre.

Präsentation: Insgesamt gelungen, wenn man über die verbesserungswürdige Grafik hinwegsieht. Fans von Taktik-Shootern sollten einen Blick riskieren, zumal das Befehlssystem gut funktioniert.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

CONFLICT DESERT STORM II

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Ebenfalls logisch aufgebaut. Sowohl die Steuerung der Figuren als auch die Vergabe von Befehlen erledigt man nach kurzer Zeit sehr intuitiv.

Missionsdesign: Auf den Spieler warten unterschiedliche Einsätze, welche die Verwendung der besonderen Fähigkeiten aller Soldaten erforderlich machen.

Künstliche Intelligenz: Die eigenen Mannen reagieren sehr gut auf die erteilten Befehle. Auch auf Gegnerseite ist die Künstliche Intelligenz sehr gut gelungen. Das macht das gesamte Spiel sehr fordernd.

UMFANG ★★★★☆

Anzahl Missionen: 10 Einsätze.

Umgebungen: Der Spieler wird durch viele unterschiedliche Umgebungen geschickt, die aufgrund zahlreicher Details sehr realistisch wirken.

Mehrspieler-Modi: 1: kooperative Variante des Einzelspieler-Modus.

Anzahl Spieler: 1-4.

GAMEPLAY ★★★½☆

Grafik: Abwechslungsreiche Gestaltung der Umgebungen mit guter Charakterdarstellung und Licht- und Partikeleffekten. Die vom Krieg gezeichneten Strassenzüge sehen sehr realistisch und beklemmend aus.

Sound: Dank der Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung, der sehr guten Musik und der authentischen Soundeffekte fühlt man sich mitten ins Geschehen versetzt.

Präsentation: Die gelungene akustische Komponente baut vor allem in den besetzten Straßenzügen eine sehr packende Atmosphäre auf. Zu viert fesselt der Titel dank des sehr soliden Koop-Modus sehr lange.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
gibt gerne den Ton an.

Diesem Produkt merkt man sofort die Halbherzigkeit an, mit der es für den GameCube konvertiert wurde. Der äußerst schwache Zweispieler-Modus ist die Krönung der technischen Defizite. Hier läuft das Spiel weit unter 30 Bildern pro Sekunde und bewegt sich so am Rande der Unspielbarkeit. Das Hauptspiel hingegen ist gut gelungen.

TEST

RAINBOW SIX 3

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Shanghai
Speichern:	17 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **24. Juni**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ **Gute Spielbarkeit**
⊕ **Gute Atmosphäre**
⊖ **Technisch enttäuschend**
⊖ **Oft Ruckeleinlagen**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Die Steuerung ist sehr gut gelungen und geht nach kurzer Zeit intuitiv von der Hand."

STEUERUNG **88%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	87%	76%	**80%**

„Guter Taktik-Shooter mit Schwächen in der Technik, aber toller Atmosphäre"

INFO **KONVERTIERUNGSCHECK**

GAMECUBE

Ladezeit:	40 Sekunden
Online:	Nein
Umfang:	15 Missionen
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★

GESAMT: ★★

PLAYSTATION 2

Ladezeit:	37 Sekunden
Online:	Ja
Umfang:	15 Missionen
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★½

GESAMT: ★★½

XBOX

Ladezeit:	25 Sekunden
Online:	Ja
Umfang:	14 Missionen
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★

GESAMT: ★★★

FAZIT: Aufgrund der technischen Stärke der Xbox und des besseren Online-Angebots sollten Fans von Taktik-Shootern auf jeden Fall zur Microsoft-Version greifen. Die GC-Fassung zieht im Vergleich den Kürzeren.

Shrek 2

Kinderkram?! Nicht ganz – euch erwartet ein wirklich **märchenhaftes Abenteuer.**

„Schreck, lass nach!", werden sich viele von euch jetzt wahrscheinlich denken. Schließlich wurden die beiden letzten *Shrek*-Games nicht gerade mit Lorbeeren überschüttet. Weder *Shrek Super Party* (eine Art *Mario Party*-Abklatsch) noch *Shrek Extra Large* (eine etwas lieblos zusammengewürfelte Mischung aus Jump & Run und Action-Adventure) lockten Spieler hinterm Ofen vor. Für Shreks neuestes Abenteuer zeichnen nun jedoch Activision und die Jungs von Vicarious Visions verantwortlich. Activision sorgte übrigens bereits bei den *Tony Hawk*- und *X-Men*-Spielreihen dafür, dass der Rubel rollte.

EIN SÜSSES PAAR

Wer bitte schön könnte sich in eine dickbäuchige, skurrile Gestalt, die sich mit Vorliebe in muffeligen Sümpfen aufhält und auf glitschige Schneckenaugen steht, verlieben? Richtig: Fiona! Diejenigen, die den ersten Kinostreifen bereits kennen, hatten die Antwort darauf sicher schnell parat. Im ersten Shrek-Film ging der Oger nämlich auf Brautschau. Ein ziemlich schwieriges Unterfangen, sollte man meinen. Aber weit gefehlt, denn selbst der – auf den ersten Blick – ziemlich unansehnliche grüne Kauz fand eine passende Gemahlin. Im Videospiel *Shrek 2* dreht sich jetzt alles um den untersetzten Kraftprotz, der sich mit seiner ihm treu ergebenen Gattin auf die Reise ins Reich Weit Weit Weg macht. Fiona möchte ihn dort seinen Schwiegereltern vorstellen. Die beiden Turteltäubchen sind auf ihrer Reise aber nicht alleine unterwegs. Auf ihrem Weg durch insge-

DER RATTENFÄNGER ... von Hameln macht den Helden schwer zu schaffen.

SCHALTERRÄTSEL Hmm, das ist ja wohl nicht gerade schwierig.

KOPFNUSS Shrek muss die Knastbrüder zuerst bewusstlos schlagen.

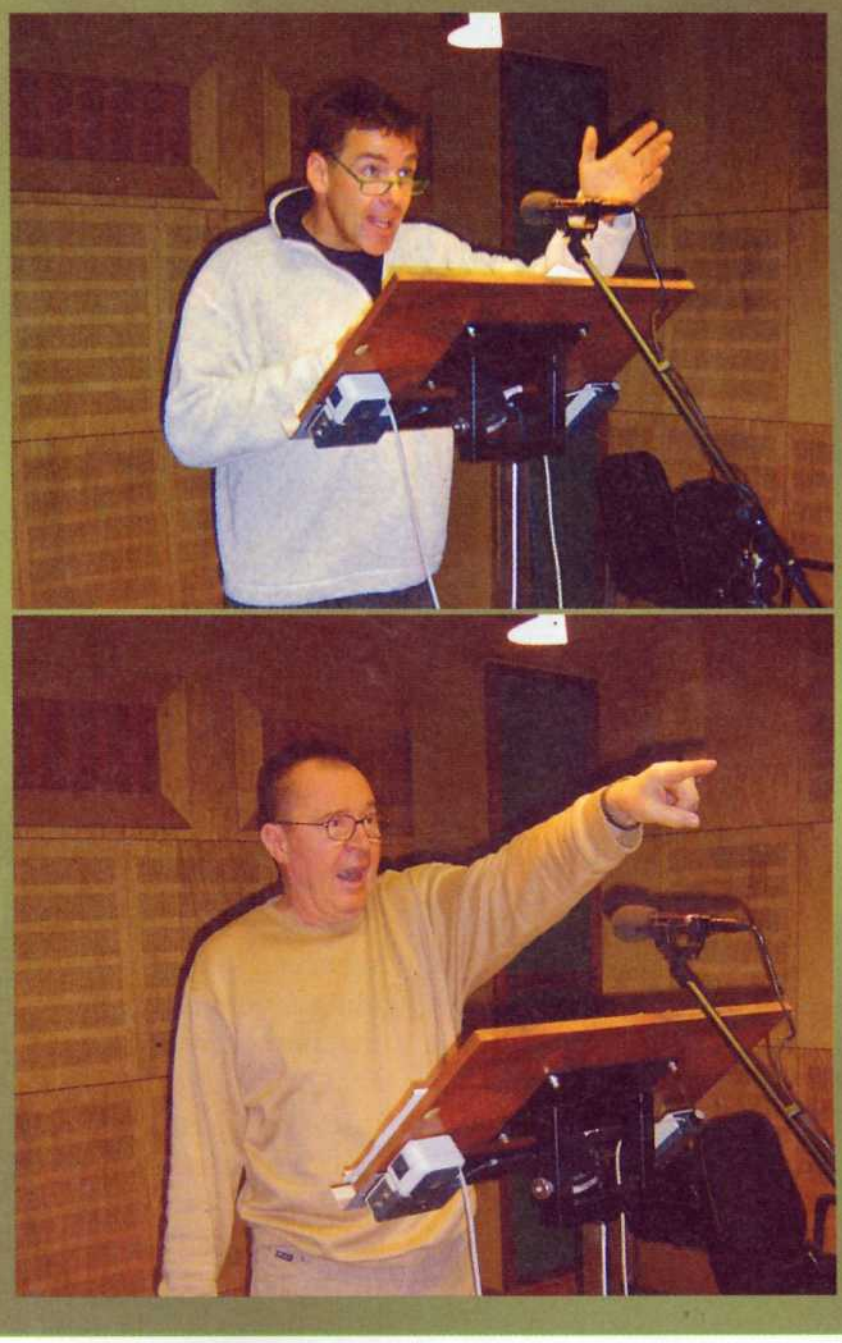
DIE FREUNDE ... müssen warten, bis der Kater den Hebel umlegt.

samt elf weitläufige Levels werden sie von zwei weiteren weltberühmten Märchenhelden begleitet. Spielt ihr alleine, dürft ihr somit insgesamt vier Protagonisten abwechselnd steuern. Per simplen Druck auf die Schultertaste lässt sich zwischen ihnen rasch hin und her springen. Sobald ihr eine Welt gemeistert habt, wird übrigens einer der beiden Begleiter automatisch von der CPU ausgetauscht. Auf diese Weise lernt ihr nicht nur Rotkäppchen, den gestiefelten Kater, den Gingerbreadman und viele andere Märchengestalten höchstpersönlich, sondern auch ihre individuellen Fähigkeiten kennen. So kann nur der bärenstarke Shrek tonnenschwere Kisten heben, das Balancieren über Drahtseile verlangt nach den Samtpfötchen des gestiefelten Katers, der Gingerbreadman darf sich im Lebkuchenweitwurf versuchen, um beispielsweise stechwütige Bienen auszutricksen, und der Esel – Shreks treuer Gefährte – kann mit einem schlagkräftigen Pferdekuss gusseiserne Tore öffnen oder meterhohe Baumriesen

INFO DIE DEUTSCHEN SYNCHRONSPRECHER

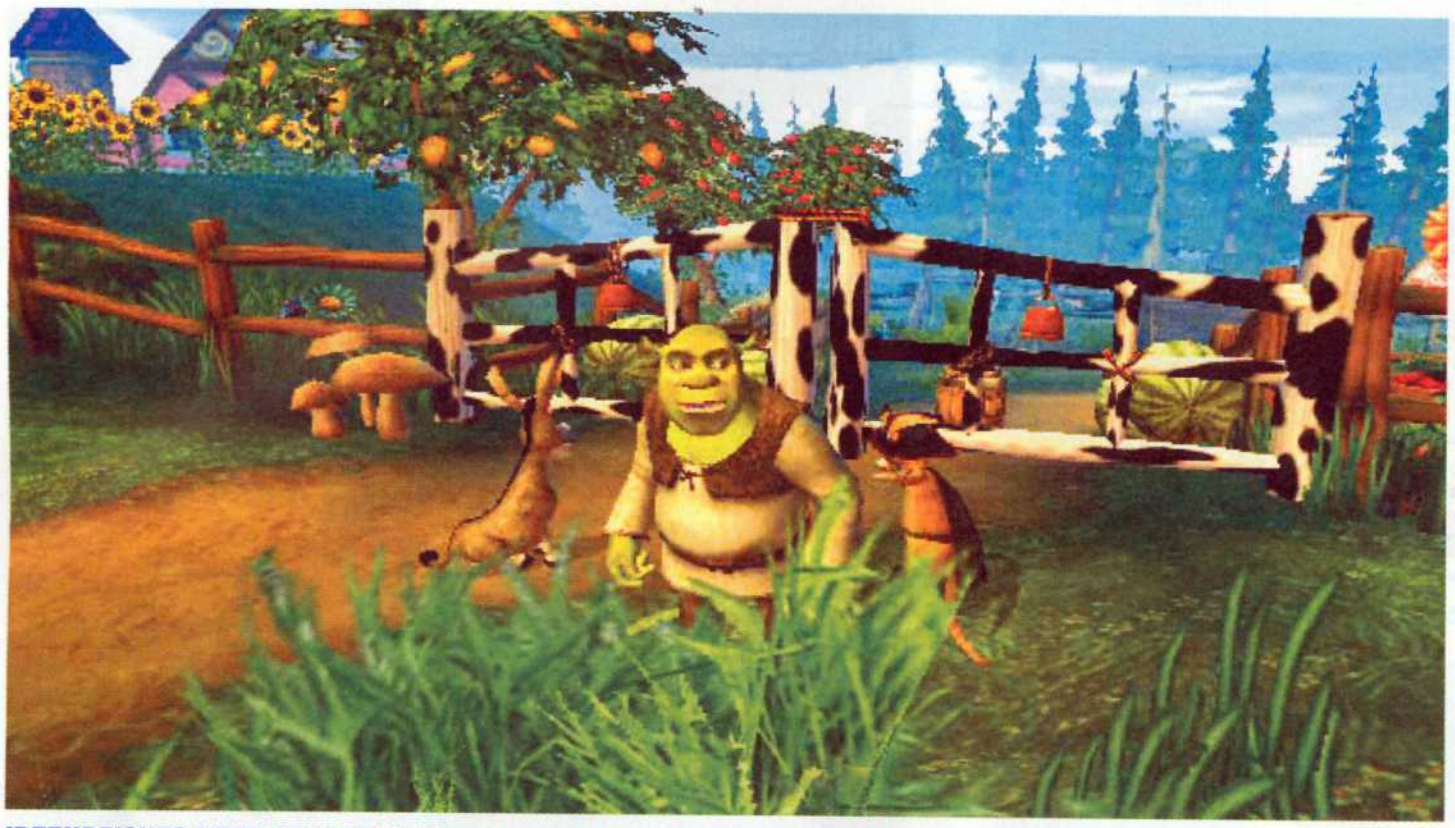
Hör mal, wer da spricht!

Für die Synchronisation konnte Activision sogar die Original-Sprecher aus dem Kinofilm gewinnen. Shreks Stimme wird vor allem etwas älteren Semestern bekannt vorkommen. Dem grünen Kauz lieh nämlich Sascha Hehn seine Stimme (wohl am bekanntesten durch die Rolle des Fotografen und Frauenhelden Nummer 1 der Fernsehserie *Das Traumschiff*), Fiona wird von Esther Schweins (*RTL Samstag Nacht*) gesprochen und für die abgefahrene Stimme des Esels zeichnet niemand Geringerer als Randolf Kronberg (Eddie Murphys deutscher Sprecher) verantwortlich. Einen derartigen Aufwand, der natürlich auch mit enormen Kosten verbunden ist, betreiben nur sehr wenige Publisher. Unserer Meinung nach lohnt sich das bei diesem Spiel aber allemal.



COOLER PILOT In der „Heldenzeit“ zeigt der Esel, was er draufhat.

HÜHNERPLAGE Die vier Freunde müssen jedes Federvieh einzeln fangen.



IDEENREICHES LEVELDESIGN Die Umgebungen sehen allerorts wirklich äußerst hübsch aus.

HALLOWEEN Aus den Dingern wird wohl Kürbispastete.

ZWISCHENSEQUENZEN Sie treiben die Story toll voran.

INFO **DIE HANDHELD-VERSION**

Märchenhaft unterwegs

In *Shrek 2* für den GBA dürft ihr ebenfalls vier Märchengestalten durch die Botanik scheuchen. Hier erwarten euch allerdings gleich 25 Welten, die allesamt so kunterbunt gehalten sind wie das Konsolenfutter des großen Bruders. Eine Linkmöglichkeit ließen die Entwickler zwar außen vor, dafür macht der Titel aber grafisch einen guten Eindruck. Wie das Spiel jedoch letztendlich abschneidet, verraten wir euch in unserer nächsten Ausgabe.

umnieten. Die Aufgabenstellungen sind allesamt äußerst vielschichtig. In einer Passage gilt es beispielsweise, blinde Mäuse bis ans Ende einer Welt zu bugsieren, ohne dass die gefräßigen Käsefetischisten in Mäusefallen tappen oder gar mit Mistgabeln bewaffneten Schurken zum Opfer fallen. In einer anderen Mission wiederum dürft ihr während eines Schaufensterbummels für Cinderella Bodyguard spielen. Um euch nicht zu viele Überraschungen vorwegzunehmen, wollen wir hiervon aber gar nicht mehr verraten. Übrigens werden findige Naturen auch einige versteckte Läden ausmachen, die – falls man im Spielverlauf genügend Goldmünzen gesammelt hat – charakterspezifische Upgrades verhökern. Durch diese Bonus-Schätze lassen sich die Herausforderungen erheblich vereinfachen. Das Sammeln der Upgrades gestaltet das Spiel zwar noch einen Tick interessanter, allerdings kommt man auch ohne derartige Hilfsmittelchen wunderbar zurecht.

WITZIGE HERO-TIME

In jeder Welt erwartet euch außerdem noch eine so genannte „Heldenzeit", in der jeder einzelne Charakter zeigen darf, aus welchem Holz er geschnitzt ist. Shrek muss beispielsweise ausgebrochene Knastbrüder bewusstlos schlagen, um sie erneut dingfest zu machen, Fiona darf via geschickten Tastendruck ein zuckersüßes Liedchen trällern, während der Esel eine abgedrehte Verfolgungsjagd auf dem Rücken eines Drachens startet. Unsere Erwartungen an dieses Spiel wurden jedenfalls in allen Belangen übertroffen. Die Grafik ist wirklich schmuck geraten und es mangelt definitiv nicht an hübschen Details. Überall sprießen bunte Wiesenblumen, Eichhörnchen huschen über Waldwege, bunte Schmetterlinge schwirren

INFO **GEWINNSPIEL**

In Zusammenarbeit mit Activision präsentieren wir euch einige tolle Preise. Jeder Gewinner erhält obendrein ein cooles *Shrek 2*-Poster.

Und das könnt ihr gewinnen:

1.-3. Preis: GameCube-Spiel *Shrek 2*
4.-6. Preis: GBA-Spiel *Shrek 2*
7.-9. Preis: *Shrek 2*-Regenschirm (ohne Abb.)
10.-12. Preis: *Shrek 2*-T-Shirt (Abb. ähnlich)

Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 50" an folgende Nummern. Viel Erfolg!

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 50
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen.. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 14. Juli 2004.

umher, Laub fällt von den Bäumen und sogar bei den Wassereffekten gaben sich die Entwickler sichtlich Mühe. Die toll gestalteten Umgebungen dürft ihr obendrein sogar nach Herzenslust zerdeppern. Ob den Weg säumende Hinweisschilder, Briefkästen, Holzstapel, Parkbänke oder gar monströse Weinbergschnecken, in *Shrek 2* dürfen sowohl Gegenstände als auch allerlei niedliches Getier zu Kleinholz verarbeitet werden.

DAS GEHT INS OHR

Soundtechnisch gibt's ebenfalls kaum etwas zu meckern. Nicht nur die musikalische Untermalung, sondern auch toll gelungene Soundeffekte und talentierte Synchronsprecher (siehe Extrakasten) zaubern aus dem Videospiel *Shrek 2* ein wirklich märchenhaftes Erlebnis. Mit ein paar Defiziten muss man dennoch leben: Zum einen kann die Kamera nicht allerorts beliebig justiert werden und zum anderen hätten die teameigenen Kameraden ein bisschen mehr Grips vertragen können. Zu häufig stürzen sie sich Hals über Kopf ins Kampfgetümmel und ihr müsst mit ansehen, wie sie von hordenweise auftretenden Gegnern ins Reich der Träume befördert werden. Speziell aus diesem Grund macht *Shrek 2* in lustiger Runde definitiv noch mehr Spaß! Habt ihr ein bis drei Freunde zur Hand, offenbart sich sogar noch ein weiterer Pluspunkt: Ein simpler Druck auf die Starttaste lässt Mitspieler an jedem beliebigen Punkt im Spiel einsteigen. Diese Möglichkeit bieten nicht viele Spiele. Wer also ein lustiges Multiplayer-Game sucht und sich für dieses Abenteuer nicht zu erwachsen fühlt, sollte nicht zögern und zugreifen!

KERSTIN SPRINGER

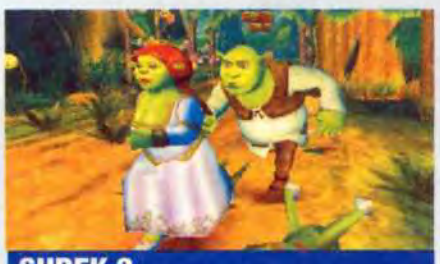
MINI-GAMES Besiegt ihr den Kater im Kampf, schließt er sich euch an.

GELÄUTERT Und prompt hat man ein lammfrommes Kätzchen.

DETAIL-CHECK SHREK 2

Shrek contra Sonic

In diesen beiden Spielen dürft ihr gleich mehrere Charaktere auf einen Schlag steuern.



SHREK 2

GAMEPLAY ★★★★☆
Spielfiguren: 11 (inklusive Shrek)
Gleichzeitig steuerbar: 4
Spielfigurenwechsel Via L + R, geht rasch und problemlos von der Hand.
Gleichzeitig steuerbar: 4
Charakterspezifische Moves: Ja
Locations: 11 großzügig angelegte Welten.
Zugänglichkeit: Selbst für sehr junge Spieler absolut kein Problem.
Schwierigkeitsgrad: Das Spielgeschehen wird permanent durch aufschlussreiche Tipps vereinfacht. Selbst sehr junge Spieler werden keine Probleme haben.
Mehrspieler-Modus: Ja, kooperativ.
Wiederspielwert: Geht so.
Kamera: Größtenteils frei, stellenweise aber nur begrenzt oder gar nicht justierbar.

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Sehr hübsch, Liebe zum Detail unverkennbar. Sehr hübsche Charaktermodelle mit gelungenen Animationen.
Sound: Dolby Pro Logic II, gelungene Soundeffekte, variierende Musikuntermalung, Originalsprecher aus dem Kinofilm.
Präsentation: Einfach märchenhaft, davon sind sicher sogar ältere Spieler entzückt.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

SONIC HEROES

GAMEPLAY ★★★★☆
Spielfiguren: 12 (inklusive Sonic)
Gleichzeitig steuerbar: 3
Spielfigurenwechsel Mit X- bzw. Y-Taste, ist einfach und rasch zu bewerkstelligen.
Gleichzeitig steuerbar: 4
Charakterspezifische Moves: Ja
Locations: 14 weitläufige Welten.
Zugänglichkeit: Durch das schnelle Spieltempo ab und an etwas knifflig.
Schwierigkeitsgrad: Einige Passagen sind aufgrund des rasanten Tempos nicht gerade einfach zu meistern. Flinke Finger sind in diesem Spiel das A und O.
Mehrspieler-Modus: Ja, kooperativ.
Wiederspielwert: Hoch.
Kamera: Frei justierbar, aber ziemlich zickig. Die Einstellung verändert man daher selten.

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Besser in vohrherigen *Sonic*-Spielen, hübsches Wasser, gelungene Effekte, Texturen u. Animationen verbesserungsfähig.
Sound: Dolby Pro Logic II, musikalische Untermalung passt gut zum flotten Spielgeschehen, verbesserungsfähige Soundeffekte.
Präsentation: Intros gelungen, Zwischensequenzen sind heutigen Standards angepasst.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kertsin Springer gefällt der anzügliche Humor.

Ob Rotkäppchen, Schneewittchen, der böse Wolf, Cinderella oder der gestiefelte Kater, in *Shrek 2* geben sich zahlreiche Märchenlegenden ihr Stelldichein. Sämtliche Charaktere sind den Entwicklern in puncto Design auch wirklich hübsch gelungen und wurden mit enorm viel Liebe animiert. Die Bemühung um Detailverliebtheit ist wirklich allerorts deutlich erkennbar. Außerdem macht es zwischendurch auch unheimlich viel Laune, einfach nur mal draufloszukloppen. Am allerbesten finde ich jedoch, dass man jederzeit ins Spielgeschehen einsteigen kann und nicht (wie bei den meisten Spielen) komplett von vorne beginnen muss, falls man gemeinsam mit einem oder gar drei Kumpels zocken möchte. Mir hat *Shrek 2* jedenfalls unheimlich viel Spaß gemacht. Wer sich für Grimm'sche Märchen oder Ähnliches begeistern kann und eine Vorliebe für eine wirklich gelungene Mixtur aus Action, Jump & Run und lustigen Minispielchen hat, sollte unbedingt mal in *Shrek 2* reinschnuppern. Selbst ältere Spieler könnten ohne Weiteres daran Gefallen finden.

TEST

SHREK 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **17. Juni**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Super Charakterdesign**
- ⊕ **Lustiges Gameplay**
- ⊕ **Toller Multiplayer-Modus**
- ⊕ **Original-Synchronsprecher**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Könnte etwas präziser sein, geht dank günstiger Tastenbelegung aber sehr leicht von der Hand"

STEUERUNG **78%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	81%	**82%**	80%

„Alle, die auf Märchen stehen, sollten **unbedingt einen Blick** auf dieses Abenteuer werfen."

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Gute Freunde wie **Harry, Ron und Hermine** halten immer zusammen.

PUFF UND WEG Um diesen Kreaturen zu entkommen, setzt Ron Flipendo ein.

FLIEGENDE ZAUBERBÜCHER ... sind echte Plagegeister!

HÜBSCHES DESIGN Die Umgebungen sehen stellenweise echt schmuck aus und strotzen oft nur so vor Details.

Pünktlich zum Kinostart des kleinen Zauberstabschwingers sorgt der Software-Riese Electronic Arts wieder dafür, dass Harry nicht nur auf der Leinwand, sondern auch in der Videospielbranche groß rauskommt. Habt ihr euch auch schon einmal gedacht, dass es auf Dauer langweilig ist, Hogwarts immer nur mit Harry zu durchstreifen? Falls ja, dann ist das neue Harry-Potter-Spiel genau das Richtige für euch.

ZAUBERNDES TRIO

Während in den Vorgängern der Fokus klar auf dem Durchforsten der Umgebung lag, setzt Electronic Arts diesmal auf teamorientierte Rätseleinlagen. Die Zeiten, als Harry (mehr oder weniger spannenden) Herausforderungen alleine gegenüberstand, sind passé. Ron und Hermine leisten ihm nämlich in seiner Lehr- und Freizeit ab sofort Schützenhilfe. Ein Großteil des Spiels besteht noch immer im Bekämpfen von mystischen Zauberwesen und verwunschenen Büchern, wobei Ron und Hermine Harry eigenständig unterstützen. Manche Kämpfe sowie Kisten- und Schalterrätsel verlangen aber nach charakterspezifischen Fähigkeiten. Muss man beispielsweise Feuer speiende Kreaturen außer Gefecht setzen, kommt Hermines Gefrierzauber wie gerufen, falls ein wachsamer Lehrer den Forschungsdrang des Trios stört, ist Stinkbombenspezialist Ron gefragt, und Hupfdohle Harry ist für das Überwinden von Abgründen zuständig. Um die individuellen Stärken der drei Freunde zu nutzen, muss zwischen den Freunden hin- und hergewechselt werden. Diese Denksportaufgaben fordern euch zwar nicht gerade Hirnakrobatik ab, für die Zielgruppe ist der Schwierigkeitsgrad aber durchaus angemessen.

LINK EINMAL

An eine Hand voll Minispielchen für zwei Spieler wurde ebenfalls gedacht. Neben einem Abstecher in den Duellierclub und einem Ritt auf Seidenschnabel wartet noch ein Eulenwettflug auf euch. Falls ihr einen GBA sowie das neue Harry-Potter-Handheldspiel zur Hand habt, könnt ihr euch sogar ein Tamagotchi-ähnliches Eulenpflege-Set auf euer Handheld hochladen. Den neuen GBA-Bewohner könnt ihr dann füttern, streicheln, trainieren und mit ihm einen Wettflug gegen die Schuleulen von Hogwarts starten. Wer kein zugehöriges GBA-Mo- dul hat, geht aber trotzdem nicht leer aus. Zwei weitere Mini-Games lassen sich nämlich auch mit leerem Modulschacht auf dem Handheld zocken. Alles in allem geht EA auch mit dem dritten Teil kein großes Risiko ein und setzt auf lediglich solide Abenteuer-Kost.

KURZ & KNAPP

Großer Pluspunkt des Spiels ist – wie für Electronic Arts üblich – die durchaus gelungene Präsentation. Wer die Story des dritten Buches kennt, wird sich daher auch im Spiel rasch zurechtfinden. Das Gameplay, die hübsch präsentierten Zwischensequenzen in

WICHTEL Wenn sie einen am Kragen packen, können sie ganz schön nerven.

FEUER ZU EIS Mit Glacius bahnt sich Hermine einen Weg durch die Lawa.

Spielgrafik, die Lokalisation und die typisch potterschen Orchesterklänge werden Fans sicher wieder unheimlich gefallen. Potter-Vernarrte und junge Zocker können daher beruhigt zugreifen, während alle anderen unbedingt zuvor Probe zocken sollten. Harry Potter war schließlich noch nie jedermanns Geschmack!

KERSTIN SPRINGER

ECHT HEAVY Der Kessel lässt sich nur zu dritt heben.

SPIEGELRÄTSEL Erinnert an *Prince of Persia*, oder?!

DETAIL-CHECK HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

Eine zauberhafte Trilogie?

Mit dem dritten Teil gehen die Entwickler erstmals neue Wege. Hier erfahrt ihr, inwieweit sich die drei Spiele ansonsten noch voneinander unterscheiden.

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

GAMEPLAY ★★★☆☆
Story: Alles dreht sich um Harrys erstes Schuljahr für Hexen und Zauberer. Ihr erkundet Hogwarts, ein riesiges Schloss, das sich ständig verändert.
Hauptdarsteller: Zauberlehrling Harry.
Charakterfähigkeiten: Harry läuft, springt, hangelt, klettert, schleicht, späht um Ecken, fliegt auf seinem Zauberbesen, interagiert mit der Umgebung und zaubert.
Zaubersprüche: 6 Sprüche: Flipendo (Weiche-zurück-Fluch), Lumos (Beleuchtungszauber), Diffindo (Abtrennzauber), Elasto (verwandelt hartes Material in eine Art Hüpfgummi), Alohomora (Öffnungszauber), Incendio (Feuerzauber)
Langzeitmotivation/Wiederspielwert: Die Aufgabenstellungen ähneln sich zu sehr. Meistens geht es darum, bestimmte Gegenstände zu finden und von A nach B zu bringen. Wenn man das Abenteuer einmal durch hat, verstaubt es im Regal.
GBA-Linkmöglichkeit: Nein.

TECHNIK ★★★☆☆
Präsentation: Lediglich solide, reicht nicht an *Die Kammer des Schreckens* heran. Dank der simplen Menüführung finden sich auch sehr junge Daddler rasch zurecht.
Grafik: Etwas kantig, aber dennoch recht überzeugend dargestellte Charaktermodelle mit akzeptablen Animationen. Die Kameraführung ist hingegen nicht astrein. Den Texturen mangelt es stellenweise an Schärfe und die Framerate ist ab und an recht instabil.
Sound: Gelungene Sprachsamples, die mit gedämpftem, typischem Potter-Sound unterlegt sind

GESAMTWERTUNG ★★★

Fazit: Das Gameplay unterfordert selbst Otto Normalzocker ungemein. An diesem Spiel haben höchstens beinharte Potter-Fans beziehungsweise extrem junge Spieler Freude.

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

GAMEPLAY ★★★★½
Story: Harrys zweites Schuljahr ist angebrochen. Seltsamerweise hat Harry zwischenzeitlich einen äußerst schlechten Ruf erworben, den es wiederherzustellen gilt.
Hauptdarsteller: Zauberlehrling Harry.
Charakterfähigkeiten: Harry kann dieselben Bewegungen ausführen wie in seinem ersten Schuljahr in Hogwarts. Der kleine Bursche hat zwischenzeitlich kaum etwas dazugelernt.
Zaubersprüche: 8 Sprüche, Flipendo (Weiche-zurück-Fluch), Lumos (Beleuchtungszauber), Diffindo (Abtrennzauber), Expelliarmus (Entwaffnungszauber), Entschleime (Reinigungszauber), Avifors (Verwandlungszauber), Incendio (Feuerzauber), Alohomora (Öffnungsz.)
Langzeitmotivation/Wiederspielwert: Könnte höher sein. Die Aufgabenstellungen sind zwar ein bisschen abwechslungsreicher, allerdings wird man am Ende der Reise den GameCube kaum ein zweites Mal mit diesem Spiel bestücken.
GBA-Linkmöglichkeit: Ja: Spielumg., Kartent.

TECHNIK ★★★★½
Präsentation: Gut gelungen und somit deutlich besser als im ersten Teil. Harry-Potter-Fans wird's mehr als zufrieden stellen. Die Menüführung ist äußerst simpel.
Grafik: Die Charaktermodelle haben ein paar Kanten weniger und sind besser in Szene gesetzt. Die Spielumgebungen machen ebenfalls einen erheblich besseren Eindruck. Slowdowns sind zwar zu verzeichnen, allerdings stören sie nicht allzu sehr.
Sound: Super lokalisiert, der Sound sorgt für typisches Potter-Ambiente und dichte Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Ob Potter-Fan oder nicht, an diesem Spiel finden nicht nur Harry-Fanatiker Gefallen. Ältere Spieler werden sich aber dennoch enorm unterfordert fühlen.

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

GAMEPLAY ★★★★½
Story: In Harrys drittem Schuljahr in Hogwarts geht alles drunter und drüber, da der verrufene Knastbruder Sirius Black ausgebrochen ist und sich, wie es scheint, an Harry rächen will.
Hauptdarsteller: Harry, Ron und Hermine.
Charakterfähigkeiten: Die drei beherrschen verschiedene Fähigkeiten. Harry springt über Abgründe, Ron öffnet Geheimgänge und Hermine quetscht sich durch schmale Öffnungen.
Zaubersprüche: Alle drei: Flipendo u. Expelliarmus. Harry: Carpe Retractum (Gegenstände bewegen), Expecto Patronum (Dementoren abwehren). Hermine: Draconifors (Statuen verwandeln), Glacius (einfrieren), Reparo (reparieren), Ron: Lumos Duo (beleuchten)
Langzeitmotivation/Wiederspielwert: Die gestellten Aufgaben variieren definitiv mehr als in den Vorgängern. Allerdings bietet Harrys drittes Jahr in Hogwarts herzlich wenig Wiederspielwert. Die Zauberkarten wird man beinahe alle beim ersten Durchspielen finden.
GBA-Linkmöglichkeit: Ja: Minispiele, Kartent.

TECHNIK ★★★★½
Präsentation: Aufgrund der Buchvorlage natürlich erheblich düsterer als in den Vorgängern. Die finstere Atmosphäre erweist sich obendrein als gelungene Abwechslung.
Grafik: Die aufgebohrten, verstärkt eingesetzten Effekte sorgen für ein hübscheres Bild. Leider haben die Entwickler das Slowdown-Leiden noch immer nicht in den Griff bekommen. Für den dritten Teil hatten wir uns eine etwas hübschere Grafik erhofft.
Sound: Gelungene Lokalisation, leider nicht lippensynchron. Der typische Potter-Sound sorgt für die passende Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG ★★★½

Fazit: Die vermehrten Rätseleinlagen sowie die Möglichkeit, die Charaktere zu wechseln, gestalten das Spiel etwas interessanter. Allerdings wäre erheblich mehr drin gewesen.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
bevorzugt die schreckliche Kammer.

Die drei Freunde abwechselnd zu steuern, sorgt für frischen Wind. Potter-Maniacs werden mit diesem Spiel sicher wieder einige vergnügliche Stunden vor der Flimmerkiste verbringen. Alle anderen sollten jedoch eher auf ein anderes Spiel zurückgreifen. Es gibt weitaus Besseres!

TEST

HARRY POTTER

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts UK
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Internet:	www.eagames.de
Spieler:	1-2
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-

- ⊕ Gute Präsentation
- ⊕ Neue Team-Aktion
- ⊕ Typischer Potter-Sound
- ⊖ Belanglose Minispielchen

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Etwas unpräzise, die Tastenbelegung hingegen erweist sich als äußerst praktisch und sehr simpel."

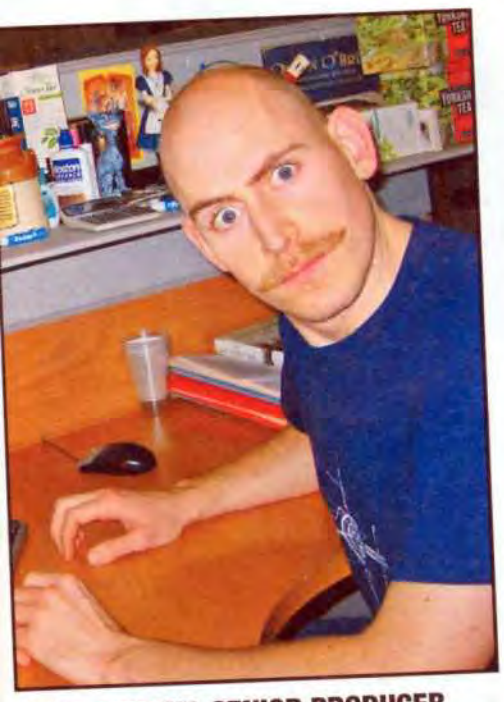
STEUERUNG 70%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	79%	45%	74%

„**Für Potter-Fans** ein super Spiel, ältere Spieler können sich den Blick darauf aber sparen."

„Unter Potter-Fans ist die Story dieses Buches wohl die beliebteste"



OWEN O'BRIEN, SENIOR PRODUCER

Owen O'Brien, Senior Producer bei Electronic Arts UK, hat uns **einige Fragen beantwortet.**

N-ZONE: Die Handlung im Spiel lehnt sich stark an die Buchvorlage an. War es schwierig, das zu verwirklichen?
OWEN O'BRIEN: Da fast jeder die Story von *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* kennt, lehnen sich die wichtigsten Herausforderungen natürlich daran an. In unserem Spiel haben wir jedoch versucht, den Spielern einige Überraschungen zu präsentieren. Außerdem haben wir einige neue Umgebungen und Zaubersprüche integriert, die im Buch überhaupt nicht vorkommen. Selbstverständlich haben wir diesbezüglich auch bei der Autorin nachgefragt, ob sie damit einverstanden ist. Schließlich sollten unsere Ideen nicht im Widerspruch zu Mrs. Rowlings Fantasiewelt stehen.

N-ZONE: Wie viele Mitarbeiter waren an der Entwicklung von *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* beteiligt?
OWEN O'BRIEN: Das variierte in der Anfangsphase, als die Entwicklung jedoch voll im Gange war, bestand unser Team aus etwa 90 Mitarbeitern.

N-ZONE: Mögen Sie Harry Potter? Haben Sie wirklich alle Bücher gelesen?
OWEN O'BRIEN: Ja, ich habe alle Bücher gelesen ... und ich liebe sie. *Der Gefangene von Askaban* ist eigentlich noch immer mein Lieblingsbuch. Ich arbeite jetzt bereits seit vier Jahren an Harry-Potter-Spielen. Wenn man sich mit so etwas beschäftigt, muss man zwangsläufig mit einer gewissen Leidenschaft an diese Arbeit herangehen.

N-ZONE: Sind Sie der Meinung, *Der Gefangene von Askaban* könnte die Harry-Potter-Fangemeinde noch vergrößern?
OWEN O'BRIEN: Unter Potter-Fans ist die Story dieses Buches wohl die beliebteste, glaube ich. Außerdem ist von den drei Kinofilmen *Der Gefangene von Askaban* bislang auch der beste. Mit unserem Spiel hatten wir erstmals die Möglichkeit, näher an den Kinofilm heranzukommen und dadurch auch die spirituelle Atmosphäre des Buches besser rüberzubringen. Deshalb würde ich diese Frage definitiv bejahen.

„Auf Konsole sind mir Action-Adventures am liebsten."

N-ZONE: Was denken Sie über Joanne K. Rowling?
OWEN O'BRIEN: Wir arbeiten nun bereits seit vier Jahren zusammen. Warner Brothers und Joanne Rowling haben uns in dieser Zeit unwahrscheinlich gut unterstützt. Die Zusammenarbeit mit ihr war enorm hilfreich für uns.

N-ZONE: Welche Videospiele mögen Sie persönlich am liebsten?
OWEN O'BRIEN: Ich mag eigentlich viele verschiedene Arten von Spielen. Auf Konsole sind mir Action-Adventures am liebsten, von *Metal Gear Solid* bis *Rachet & Clank*. Auf PC bevorzuge ich knallharte Ego-Shooter.

N-ZONE: Wann beziehungsweise wie begann eigentlich Ihre Karriere in der Welt der Videospiele?
OWEN O'BRIEN: 1995 begann ich in einer kleinen Spiele-Firma namens Digital Integration zu arbeiten – davor war ich Chemie-Ingenieur bei BASF.

N-ZONE: Herzlichen Dank für das Interview!

INFO GEWINNSPIEL

Gewinnt 5 Harry-Potter-Fanpakete!

In Kooperation mit Electronic Arts dürfen wir euch einige zauberhafte Preise präsentieren!

Und das könnt ihr gewinnen:

1. Preis: 1 GameCube + 1 GameCube-Spiel *Harry Potter und der Gefangene von Askaban*, 2 Figuren sowie 1 Zauberstab von Mattel und 1 T-Shirt + 1 Autogrammkarte

2.-5. Preis: 1 GameCube-Spiel *Harry Potter und der Gefangene von Askaban*, 2 Figuren sowie 1 Zauberstab von Mattel und 1 T-Shirt + 1 Autogrammkarte

Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 49" an folgende Nummern. Viel Erfolg!

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 49
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 14. Juli 2004.**

Donkey Kong Country 2

King K. Rool ist wieder da!

Na, erinnert ihr euch noch an dieses fiese Krokodil? Fast zehn Jahre ist es her, dass King K. Rool erstmals versuchte, sich die Vorräte von Affenfamilie Kong zu krallen. Der erste Teil des Sidescrolling-Klassikers feierte damals auf dem SNES Premiere und wurde vor etwa einem Jahr auf den GBA portiert. Fans der abgefahrenen Affenbande dürfen sich nun endlich auf die Fortsetzung dieses genialen Jump&Run-Abenteuers freuen. Nachdem der elende Bananendieb bei seinem letzten Auftritt kläglich scheiterte, greift er jetzt zu drastischeren Mitteln und entführt den armen Donkey Kong. Als Lösegeld verlangt das Ekel doch tatsächlich den kompletten Bananenvorrat der Kongs! Eure Aufgabe ist es, dem Primaten-Duo Diddy und Dixie zu helfen, ihren dicken Kumpel Donkey Kong zu befreien. Je nach Levelstruktur müsst ihr abschätzen, welches Äffchen gerade besser geeignet ist. Diddy macht Gegner beispielsweise mit einem Radschlag platt, während Dixie sie mit ihrem blonden Pferdeschwanz wegzwirbelt. Ihre ellenlange Mähne kann sie außerdem als eine Art Propeller einsetzen, um über weite Abgründe zu segeln.

SIEBEN HILFREICHE TIERCHEN

Der Teamkollege lässt sich bei Gefahr obendrein sogar auf die Schultern nehmen und auf Feinde pfeffern. Selbstverständlich sind auch wieder einige tierische Helfer – sieben, um genau zu sein – mit von der Partie. Da wären beispielsweise das schwergewichtige Nashorn Rambi, das alles platt walzt, was da kreucht und fleucht, Seehund Clapper, der Wasser in Eis verwandelt, oder Spinne Squitter, die verheerende Netzgeschosse auf Gegner spuckt. Auf der Suche nach Donkey Kong dürft ihr insgesamt 38 knallbunte Levels durchforsten. Dabei gilt es unter anderem Bananen, Münzen und Extraleben einzusacken und zahlreiche kuriose Gestalten aus dem Weg zu räumen. Die Stages, die eine Vielzahl von Geheimgängen offenbaren, werden dabei in bester Jump&Run-Manier durchlaufen. Den Story-Modus könnt ihr sogar kooperativ mit einem Kumpel zocken oder ihr entscheidet euch für eines der drei Bonusspiele für bis zu vier Spieler. Entweder startet ihr ein Straußenrennen, düst mit einem Helikopter durch die Luft oder geht auf Glühwürmchenjagd. Grafisch kann das Spiel zwar leider nicht mit dem SNES-Original mithalten, allerdings trösten das Gameplay, die coole Mucke und die witzigen Soundeffekte leicht über dieses Defizit hinweg.

KERSTIN SPRINGER

AAAATTACKE Mit Rambi macht ihr alles im Nu platt.

ABWECHSLUNGSREICH Die zwei hopsen sogar auf Schiffsmasten herum.

KLAPPERSCHLANGE Mit Rattlys Hilfe erreicht ihr hohe Plattformen.

MINI-GAMES Das Straußenrennen lässt sich mit bis zu drei Freunden starten.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer ist süchtig nach Bananenshakes.

Okay, die Grafik ist vielleicht nicht gerade die beste, aber das wird Jump&Run-Kenner und -Könner angesichts des Gameplays bestimmt wenig jucken. Wer bislang noch keine Bekanntschaft mit Familie Kong gemacht hat, sollte das unbedingt nachholen. Ich persönlich zocke das Spiel allerdings lieber alleine, da es einfach irgendwann nervt, wenn man einige Passagen ständig wiederholen muss, nur weil der Teamkollege mal wieder nicht aufgepasst hat.

TEST

DONKEY KONG COUNTRY 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1-4 (1+ Module)
USK-Freigabe	Ohne Beschränkung
Termin	24. Juni
Preis	Ca. € 40,-

- ⊕ Spielspaß pur
- ⊕ 7 tierische Helfer
- ⊕ Super Steuerung
- ⊖ Schlechte Grafik

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Die Äffchen lassen sich präzise und flink steuern, die Tastenbelegung ist außerdem absolut praktisch."

STEUERUNG 89%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	84%	79%	87%

„Dieser **Klassiker** hat heute noch Charme. Jump&Run-Fans sollten zugreifen!"

Sonic Advance 3

Segas **illustre Truppe** ist wieder da! Diesmal dürft ihr Sonic & Co. im Doppelpack durch die Gegend scheuchen.

EASY GOING Für Einsteiger ist dieses Team perfekt.

WIE SÜSS Zückt Amy ihren Hammer, fliegen Herzchen.

Bereits die beiden Vorgänger konnten von uns einen Hitstempel einheimsen; der dritte Teil macht hierbei auch keine Ausnahme. Dr. Eggman erweist sich natürlich wieder mal als elendiger Kleintierquäler, während Turboigel Sonic mit seinen Freunden Knuckles, Tailes, Amy und der zuckersüßen Cream alles daran setzt, ihm Einhalt zu gebieten. Das Modul wartet mit insgesamt sieben in je drei Acts unterteilten Levels auf, die vor potenziellen Gefahrenquellen nur so strotzen. Während man versucht, wackelige Plattformen, verzwickte Rohrsysteme, krasse Sprungschanzen, seltsame Katapulte oder abgefahrene Hebevorrichtungen zu meistern, wird man mit urplötzlich auftauchenden Hindernissen, zum Beispiel aus dem Boden herausragenden Stacheln und tiefen Abgründen, sowie natürlich zahllosen skurrilen Feinden konfrontiert, die es gekonnt ins Nirwana zu zwirbeln gilt. Im Gegensatz zu den Vorgängern haben sich die Entwickler diesmal aber etwas Neues einfallen lassen: Im vorneweg beschriebenen Story-Modus seid ihr nämlich nicht mehr alleine unterwegs!

GENIALE TEAMAKTION

Zu Spielbeginn sucht ihr euch einen weiteren Charakter aus, der euch fortan dicht auf den Fersen bleibt und in brenzligen Situationen Schützenhilfe leistet. Durch Betätigen der R-Taste lässt sich mit seiner Hilfe sogar ein teamspezifischer Move ausführen. Dabei könnt ihr euren Partner entweder als lebende Kanonenkugel missbrauchen oder ihr verschafft euch eine zusätzliche Portion Speed, um kurzfristig noch schneller durch die Prärie zu preschen. Die Steuerung des zweiten Protagonisten könnt ihr entweder der CPU überlassen oder ihr stöpselt euch an den (mit einem weiteren Modul gefütterten) GBA eines Freundes an, um gemeinsam gegen Dr. Eggman vorzugehen. Neben diesem kooperativen Zweispieler-Modus befinden sich darüber hinaus noch zwei weitere Spielvarianten für bis zu vier Spieler auf dem Modul. Während man im Time-Attack-Modus alle Levels auf Zeit spielt, wird im Schlacht-Modus zur Chaos-Jagd geblasen. Hier versuchen bis zu vier Spieler, eines dieser Knuddeltierchen zu finden und es sich gegenseitig abzuluchsen. Wie ihr seht, macht sich in *Sonic Advance 3* sicher nicht so schnell Langeweile breit. All diejenigen, die auf zügige Jump&Run-Action stehen, sollten daher unbedingt zugreifen. Es lohnt sich!

KERSTIN SPRINGER

CREAM Dank ihrer Löffel kann sie kurzzeitig fliegen.

EGGMAN DÜSENTRIEB Ein Bosskampf steht an.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer
klebt am GBA fest.

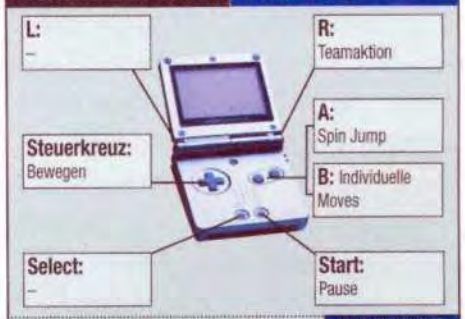
Sonic Advance 3 wird nicht nur Fans absolut begeistern! Alle Spielmodi glänzen mit einem butterweichen Bildaufbau und selbst in rasend schnellen Spielpassagen geht die Framerate niemals in die Knie. Während der *Sonic*-typische Sound für noch mehr Spielspaß sorgt, zaubern ulkige Animationen in regelmäßigen Abständen ein Lächeln auf die Lippen eines jeden Sonic-Fans! Unterm Strich bleibt nur zu sagen: Wer sich den dritten Teil entgehen lässt, ist einfach selber schuld!

TEST
SONIC ADVANCE 3

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Sega/Dimps
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.thq.de**	
Spieler: **1-4 (1+ Modul)**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **18. Juni**	Preis: **Ca. € 45,-**

- Super Grafik
- Spaßige Teamaktion
- Toll animiert
- Flüssiger Bildaufbau

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**



„Die praktische Tastenbelegung sorgt selbst bei Einsteigern für absolut ungetrübten Spielspaß."

STEUERUNG **89%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
86%	80%	**87%**	86%

„Der dritte Teil glänzt mit einem wirklich tollen **kooperativen Zweispieler-Modus.**"

Crash Bandicoot Fusion

Eine Beutelratte hat es nicht leicht. Vor allem nicht **gegen Spyros Erzfeind.**

MINISPIELE Einige dieser kurzen Intermezzos setzen gutes Geschick voraus.

KRAFTPROTZ Der Humor steht auch hier wieder deutlich im Vordergrund.

UNEINIG Obwohl die beiden zusammenarbeiten, kommt es hin und wieder zum Streit.

Die berühmteste Beutelratte im Videospiel-Bereich muss auch in ihrem neuesten Abenteuer wieder einmal beweisen, dass sie in der Lage ist, die Welt zu retten. Dazu kommt es, als sich Cortex und Ripto – eigentlich Spyros Erzfeind – rein zufällig über den Weg laufen und beschließen, gemeinsame Sache zu machen. Demzufolge bekommt es Crash mit Riptos Schergen zu tun. Dies zieht natürlich auch die eine oder andere Begegnung mit Spyro nach sich. In hübsch gezeichneten Umgebungen springt und wirbelt man mit dem Beutelnager einen Gegner nach dem anderen ins Nirwana.

VIELE MINISPIELE

Jedoch wurde der Schwerpunkt des Spiels eindeutig in Richtung der unzähligen Minispiele verschoben, auf die man in geregelten Abständen trifft. Wenn er den entsprechenden Preis an Wumpas gelöhnt hat, eröffnen sich dem Spieler kurzweilige Zeitvertreibe wie die Schaf-Patrouille, in der man mit einer Bazooka herannahende Schafe vernichten muss. Ein anderes Mal muss man innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits alle Kisten in dem Level zerstören. Allgemein lockern diese Minispiele das Spielgeschehen durchaus auf. Leider kommt aber oftmals Frust auf, da man einige der Spielchen nach dem Try-and-Error-Prinzip erledigen und deshalb auswendig lernen muss. Durch die in den Minispielen verdienten lila Kristalle erschließt man sich im Laufe des Spiels immer mehr Gebiete. Karten spielen in *Crash Bandicoot: Fusion* ebenfalls eine zentrale Rolle. Die begehrten Sammelobjekte kann man nicht nur im Spiel ausfindig machen oder kaufen, sondern auch im Link-Modus mit anderen Spielern als Wetteinsatz verwenden oder einfach mit einem Kumpel tauschen. Verbindet man den eigenen GBA mit drei weiteren, stehen Mini- und Party-Spiele zur Verfügung, die entweder mit insgesamt vier Modulen oder nur mit einem einzigen gespielt werden können. Auch die Verbindungsmöglichkeit zu *Spyro: Fusion* ist ziemlich cool.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
… hat 'nen Drehwurm.

Der Schwerpunkt dieses Titels liegt auf den vielen Minispielen, mit denen man es unter anderem in den Umgebungen zu tun bekommt. Leider sind manche davon etwas frustrierend, vor allem, wenn man erst den Level auswendig kennen muss, um durchzukommen. Außerdem wiederholen sich die Spielchen nach kurzer Zeit. Herausragend sind die Möglichkeiten des Link-Modus. Ob man nun mit einem Modul oder mit insgesamt vier spielen möchte – alle Optionen stehen offen. Das Kartentauschen unter Freunden – entweder mit *Crash Bandicoot* oder mit *Spyro: Fusion* – erinnert etwas an die *Pokémon*-Serie und kann ebenfalls überzeugen. Für Fans beider Serien ist der Titel somit ein gefundenes Fressen.

GEMEINSAMKEIT Diese Umgebung ist auch bei Spyro: Fusion zu bewundern.

TEST

C. B.: FUSION

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **http://de.vugames-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **25. Juni**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ Viele Minispiele
- ⊕ Zahlreiche Link-Modi
- ⊕ Mit Spyro: Fusion verlinkbar
- ⊖ Minispiele wiederholen sich

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„An der Steuerung wurde im Vergleich zu den Vorgängern nichts verändert, daher ist sie gut gelungen."

STEUERUNG **80%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	74%	**81%**	79%

„Witziges Jump & Run mit etwas wenig Abwechslung, aber **coolen Link-Modi.**"

Spyro: Fusion

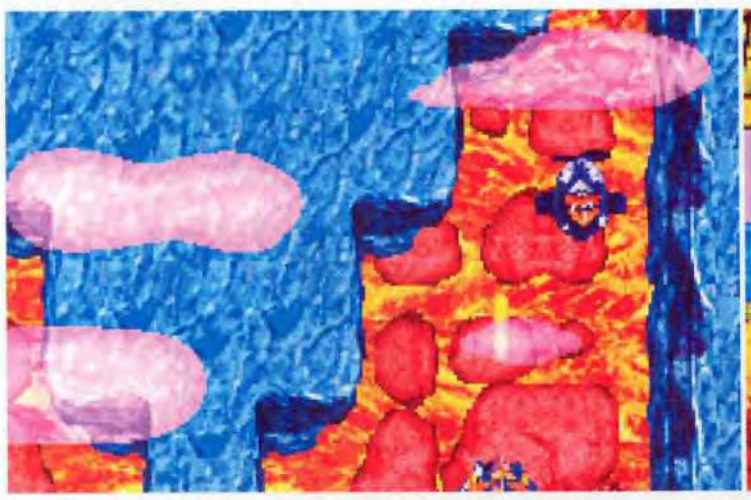
ABGEFAHREN Bei den vielen Minispielen haben die Entwickler eindeutig eine lebhafte Fantasie bewiesen.

ENDGEGNER Hat man erst einmal die richtige Taktik heraus, ist dieser Gegner kein Problem mehr.

In seinem **neuen Abenteuer** stellt Spyro sein feuriges Temperament eindrucksvoll unter Beweis.

Der kleine, schuppige Feuerteufel muss in seinem neuesten Abenteuer wieder einmal die Welt retten. Die Art der Bedrohung ist dabei fast die gleiche wie in den Vorgängern. Ein wahnsinniger, machtbesessener Tyrann lässt seine Schergen das Land heimsuchen, um sein Ziel, die ultimative Herrschaft, zu erreichen. Der kleine, aber feine Unterschied dieses Mal ist, dass sich kein Geringerer als Dr. Neo Cortex als Oberbösewicht entpuppt. „Was, wie? Der macht doch eigentlich nur Crash Bandicoot das Leben schwer!", werden jetzt viele denken. Stimmt auch. Allerdings machen dieses Mal Dr. Neo Cortex und Ripto – Spyros eigentlicher Erzfeind – gemeinsame Sache, um an die Macht zu gelangen. Dadurch laufen sich Spyro und Crash auch einige Male im Spiel über den Weg. Genau wie bei Crashs Abenteuer liegt das Hauptaugenmerk des Titels auf den vielen Minispielen, durch die Spyro ein Symbol aktiviert. Hat man alle Minispiele in einer Umgebung gemeistert und dadurch alle Symbole aktiviert, wird der nächste Bereich zugänglich. Leider wiederholen sich die Minispiele bei *Spyro: Fusion* wesentlich schneller und häufiger als bei *Crash Bandicoot: Fusion*. Neben dem Sammeln von unzähligen Edelsteinen, die man für das Aktivieren der Minispiele braucht, ist auch das Erlangen von Karten ungemein wichtig. Diese können ebenfalls wie bei *Crash Bandicoot: Fusion* im Link-Modus als Wetteinsatz oder einfach zum Tauschen hergenommen werden. *Spyro: Fusion* bietet auch einige Spielvarianten, die entweder mit einem oder vier Modulen und mit drei Freunden zusammen gespielt werden können. Wer beide Spiele besorgt, kommt durch die Verbindungsmöglichkeit zu *Crash Bandicoot: Fusion* voll auf seine Kosten. Diese Korrespondenz zwischen diesen beiden Spielen ist wirklich etwas Neues und passt hervorragend. Beide Titel funktionieren aber auch als eigenständiges Spiel ziemlich gut.

UDO CRNJAK



RETRO-POWER Ganz im Stile der längst vergangenen 2D-Ballerspiele geht Spyro hier in die Lüfte.

FEUERTEUFEL Spyro ist hier der Einzige, der mit Feuer spielen darf. Das kriegt der Gegner gleich zu spüren.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
steht mehr auf Feuer.

Spyros Part des Link-Duos gefällt mir besser. Sicher liegt das am Protagonisten oder an der Tatsache, dass die Minispiele weniger frustig sind als bei der Beutelratte, obwohl sie sich wesentlich häufiger wiederholen. Technisch kann Spyros Abenteuer mit soliden Animationen und gutem Sound begeistern. Jeder, der ein gutes Jump & Run sucht, ist bei *Spyro: Fusion* auf jeden Fall richtig. Die zahlreichen Link-Möglichkeiten entweder mit drei Freunden oder mit *Crash Bandicoot: Fusion* sind sehr gelungen und runden den guten Gesamteindruck des Titels ab.

TEST

SPYRO: FUSION

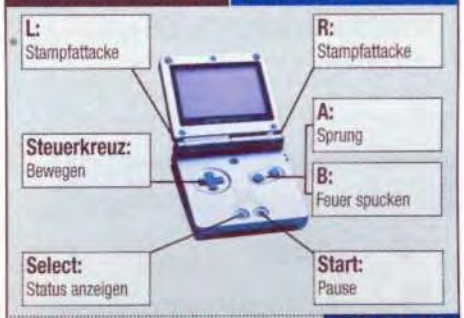
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **http://de.vugames-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **25. Juni**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Umfangreicher Link-Modus**
- ⊕ **Mit Crash: Fusion verlinkbar**
- ⊕ **Viele Sammelkarten**
- ⊖ **Minispiele wiederholen sich**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

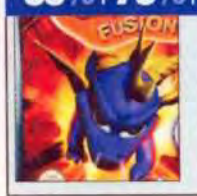


„Die Steuerung wurde gut umgesetzt und geht nach kurzer Zeit flott von der Hand. Sehr gut gelungen."

STEUERUNG **80%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
80%	76%	**81%**	79%



„Spyros neuer Auftritt kann nicht nur durch die umfassende **Link-Option** überzeugen."

IMPORT NEWS

Harvest Moon FOR GIRLS

SIMULATION Ein Bauernhof nur für Frauen

Der letzte Teil der bekannten Bauernhof-Simulation wird speziell für weibliche Spielerinnen überarbeitet. Neue Elemente werden integriert, um das Gameplay zu verbessern und das tägliche Bauernhofleben für Zockerinnen unterhaltsamer zu machen. Die offensichtlichste Neuerung ist die Geschlechtsumwandlung des Hauptcharakters. Sämtliche Special-Events zwischen der Hauptfigur und dem voraussichtlichen Bräutigam wurden ebenfalls neu arrangiert. Die Liebeskonkurrentinnen sind die potenziellen Bräute aus *Harvest Moon: A Wonderful Life*. Außerdem stehen drei Typen zur Auswahl: Mash ist ein hart arbeitender Zeitgenosse, Rock ist zuvorkommend und zärtlich. Der Letzte im Bunde ist Gustafa, der völlig locker und lässig daherkommt. Um die Beziehung zum Jungen der Wahl zu verbessern, muss die Lebensweise an die des potenziellen Partners angepasst werden. Außerdem gibt es haufenweise neue Sachen auf dem Bauernhof zu erledigen. Die Spielerin muss ihre Arbeit auf dem Bauernhof dem Wetter und der Jahreszeit anpassen. Auch Gespräche mit anderen Personen können dem Klima entsprechend variieren, wenn das Wetter zum Gesprächsthema wird. Außerdem wurde die KI der Tiere auf dem Bauernhof verbessert, um mehr Interaktion mit ihnen zu ermöglichen. **(uc)**

Hersteller: Marvelous Interactive
Internet: www.natsume.com
Termin: 8. Juli (Japan)

KINDERGLÜCK Hat sich das Mädel erst einmal einen Mann geangelt, ist das erste Kind nicht mehr weit.

VIEHZUCHT Zu einem richtigen Bauernhof gehören auch alle möglichen Tiere.

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

Nintendo-DS-Umfrage

Weekly Famitsu, das meistgekaufte Videospiel-Magazin in Japan, hat eine Umfrage gestartet, um herauszufinden, was die japanischen Spieler über den Nintendo DS denken, nachdem er auf der E3 enthüllt wurde. Auf die Frage, ob der Nintendo DS interessant ist oder nicht, haben 87 Prozent aus den folgenden drei Gründen Interesse geäußert: 1. der Touch-Screen, 2. der Double Screen und 3. die Kompatibilität mit dem GBA. Weiterhin wollte man wissen, ob der Nintendo DS die Erwartungen erfüllt hat oder nicht. 63 Prozent haben dies bestätigt, wohingegen 35,2 Prozent sogar angaben, dass ihre Erwartungen übertroffen wurden. Für die japanischen Spieler sind die drei Top-Spiele für den Nintendo DS *Super Mario 64x4*, *Reverse Judgment* und *Animal Crossing DS*. Auf die Frage nach dem Preis schätzen über 75 Prozent der Befragten mit einer Investition zwischen 10.000 und 20.000 Yen.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Pikmin 2
2. The Legend of Zelda: The Four ...
3. Gundam
4. Custom Robo Battle Revolution
5. Metal Gear Solid: The Twin ...

GAME BOY ADVANCE
1. Kirby Star
2. Pokémon Fire Red/Leaf Green
3. Famicom Mini Super Mario Bros.
4. Naruto 2
5. Rockman Zero 3

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

NEWSTICKER

+++ PIKMIN-2-SONG Nintendo hat eine Single-CD zu dem TV-Werbespot von *Pikmin 2* veröffentlicht. Das Lied stammt von der Band Strawberry Flower, die unter anderem schon den Song für den Werbespot des ersten Teils komponiert hat. **+++ MAITRAUM** Das Nintendo-Hauptquartier bestätigte, dass die neue Heimkonsole im Rahmen der E3-Messe 2005 (nächsten Mai in Los Angeles) enthüllt werden soll. **+++ NAMCO SPIELZEUG** Der Softwarehersteller wird passend zu seinen *Classic Famicom*-Spielen einige kleine Dioramen in Form einer Figur auf den Markt bringen. Jede Figur wird dem Packshot-Motiv entsprechend gestaltet sein. **+++ QUALITÄT HAT IHREN PREIS** Warner Bros. hegt Pläne, die Bezahlung von Spieleentwicklern zukünftig von den Testwertungen für die Endprodukte abhängig zu machen. **+++ NEUER RACER** Die Entwicklerschmiede

Dead Rush

ACTION Abgefahrene Zombies

Der eine bremst für Tiere, der andere für Bayern-Fans, aber wenn sich einem im Großraum Eastport Zombies vor den Kühler werfen, ist ungehemmte Beschleunigung ratsam. Diese Erfahrung macht zumindest Jake Walker, unter Gedächtnisverlust leidender Held des Action-Shockers *Dead Rush*. Im Kampf gegen die gruseligen Mutationen, die den letzten Überlebenden Eastports nach dem Leben trachten, setzt ihr nicht nur Pistole, Schrotflinte, Flammenwerfer & Co. ein. Unter dem Motto „Die beste Waffe ist dein Wagen" lassen sich herumstehende Vehikel steuern, aus denen man während der Fahrt ballern darf. Blechschäden sind kein Grund zur Panik, denn beschädigte Einzelteile lassen sich durch Plünderung anderer Vehikel austauschen. Neben spektakulären Fahrsequenzen bietet *Dead Rush* auch viele Ballereien zu Fuß. An Liebe zum Detail herrscht kein Mangel: Zombie-Gliedmaßen sind einzeln abschießbar und entflammte Monster stecken sich gegenseitig an. Obendrauf verspricht Entwicklerteam Treyarch zerstörbare Gebäude und rege Erdbebentätigkeit in Eastport, dessen Geheimnisse im Laufe der Story enträtselt werden. **(hl)**

Hersteller: Activision
Internet: www.treyarch.com
Termin: 2005

SCHÜTZENFEST Zusammen mit anderen Überlebenden müsst ihr den Großangriff abwehren.

ANHÄNGLICH Zombie-Fußgänger verursachen nicht nur Kratzer im Lack.

River City Ransom EX

BEAT 'EM UP Geheimtipp mit Vergangenheit

Acht Bit waren nicht nur gut genug für die Achtzigerjahre, auch im 21. Jahrhundert ist das Nintendo Entertainment System allgegenwärtig – auf dem GBA. Nach der Veröffentlichung von diversen Oldies im Rahmen der NES-Classics-Serie sorgt *River City Ransom EX* für weiteres Nostalgie-Feeling. Diese erweiterte Version eines Nischen-Kulthits von 1989 bietet die obskure Genre-Kombination aus 2D-Straßenkampf und abgespecktem Rollenspiel. Wahlweise an der Seite eines Computerpartners oder eines menschlichen Mitstreiters erforscht ihr mit dem starken Alex oder dem flinken Ryan die Stadt River City, in der Gangs marodieren und Heldenfreundinnen entführen. Das simpel anmutende Gekloppe aus der Seitenansicht wird durch zukaufbare Extramanöver und ergreifbare Objekte immer komplexer. Die Story und die Szenarios haben ihren eigenwilligen Charme. Um von der Grafik begeistert zu sein, muss man das Spiel aber schon durch die rosarote Nostalgiebrille betrachten. Fans des Titels werden das aber gerne tun. **(hl)**

Hersteller: Atlus
Internet: www.atlus.com/rcr
Termin: USA: erschienen, D: unbekannt

TRASH TALK Mit Mülltonnen als Waffen geht's gegen geschwätzige Gegner.

Sunrise Interactive hat offiziell bestätigt, dem GameCube eine Umsetzung des Rennspiels *Shinseiki GPX Cyber Formula: Road To The INFINITY* zu spendieren. Erscheinungstermin in Japan ist bereits der 29. Juli. **+++** **NEUES TREASURE-GAME** Die, unter Shooter-Fans berühmten, Softwarehersteller entwickeln für den GBA das Spiel *Advance Guardian Heroes*. Das Remake des Sega-Saturn-Titels soll am 22. September erscheinen. **+++** **GBA-PRODUKTION GESTOPPT** Nintendos Executive Director Jinyou Mori hat angegeben, dass die fortlaufende Produktion des GBAs gestoppt wird. Fortan soll der Handheld nur noch auf Bestellung gefertigt werden. Grund hierfür ist die stetig steigende Nachfrage nach dem GBA SP. **+++** **GBA EROBERT CHINA** Nintendo plant die Einführung des Game Boy Advance auf dem chinesischen Markt. Ein genauer Termin ist noch nicht bekannt.

AKTUELLES AUS AMERIKA

Heinrich Lenhardt berichtet.

Link, werd erwachsen!

Ein Nintendo-Mitarbeiter wollte im Publikum mehrere Personen mit Tränen in den Augen gesehen haben, als am Ende der E3-Pressekonferenz überraschend der erste Trailer für ein neues GameCube-*Zelda* vorgeführt wurde. Ich konnte mir den Griff zum Taschentuch gerade noch so verkneifen, aber die Abkehr vom Kinder-Cel-Shading-Look erfüllt mich mit später Genugtuung. Alles gutes Zureden von Kollegen fruchtete nicht: Ich hatte *The Wind Waker* nie den minimalistischen Cel-Shading-Look verziehen, der eher an das Resultat einer kreativen Vorschulgruppe denn an ein Referenzprodukt für moderne Konsolen-Grafikpower erinnerte. Das Spiel war zwar ein solider Erfolg, aber fast ausschließlich bei den vorhandenen GameCube-Besitzern und alten Fans. Der Anblick von *Wind Waker*-Link war nicht gerade hilfreich für Nintendos Versuche, das Image einer Kiddie-Konsole loszuwerden. Wer will denn bestreiten, dass der neue, ernste Link, auf dessen Spieledebüt ich schon seit einer Grafikdemo aus den GC-Ankündigungszeiten warte, einfach cooler aussieht? Hat es wirklich so viel Spaß gemacht, sich das Aussehen von *The Wind Waker* mit zusammengekniffenen Augen und „Hauptsache *Zelda*!"-Durchhalteparolen schönzureden? Miyamoto scheint von dieser Geschmacksverirrung jedenfalls befreit zu sein – lang lebe Realo-Link im neuen „Wir meinen's ernst"-Look!

INFO VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Pokémon Colosseum
2. Harvest Moon: A Wonderful Life
3. Super Smash Brothers Melee
4. Mario Kart: Double Dash!!
5. Wario Ware Inc.: Mega Party

GAME BOY ADVANCE
1. Pokémon Rubin
2. Super Mario Bros. 3
3. Pokémon Saphir
4. Scooby-Doo 2
5. Metroid Zero Mission

IMPORT NEWS

SEEFEST Man kommt gut rum in der ausufernden Spielwelt.

REFLEXARTIG Das Kampfsystem mit der Extraportion Action.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Wario World	27. Mai

Erscheint demnächst:

Legend of Golfer	17. Juni
Donkey Konga Disk 2	1. Juli
Croke	8. Juli
Harvest Moon for Girls	8. Juli
Real Powerful Pro-Baseball 11	15. Juli
GPX Cyber Formula	Juli
Virtua Fighter Cyber Generation	Juli
Mario Story 2	Sommer
Digimon Battle Chronicle	Sommer

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Famicom Mini 2nd Series Mario Brothers	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Kurukuru Land	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Balloon Fight	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Wrecking Crew	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Dr. Mario	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Twin Bee	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Ganbare Goemon	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Ghouls & Ghosts	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Dig Dug	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Adventure Island	21. Mai
Mario vs. Donkey Kong	10. Juni

Erscheint demnächst:

Sonic Advance 3	17. Juni
Dragon Quest Monsters 3	24. Juni
Super Donkey Kong 2	1. Juli
Bokura No Taiyou 2	22. Juli
Croke! 4	22. Juli
Puyo Puyo Fever	24. Juli
Legendz	29. Juli
Final Fantasy I & II	Juli
Digimon Racing	Sommer
Metal Slug Advance	Sommer
Kingdom Hearts	Sommer

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Harry Potter: The Prisoner of Azkaban	2. Juni
Legend of Zelda: Four Swords	7. Juni
Pool Paradise	9. Juni
Carmen Sandiego	15. Juni
Rainbow Six 3	16. Juni

Erscheint demnächst:

Mega Man Anniversary Collection	22. Juni
Spider-Man: The Movie 2	28. Juni
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6. Juli
Tales of Symphonia	13. Juli
NCAA Football 2005	14. Juli
Catwoman	20. Juli
Puyo Pop Fever	20. Juli
Madden NFL 2005	17. August
Digimon Rumble Arena 2	23. August
WWE Day of Reckoning	23. August
Terminator 3: Redemption	24. August
Pikmin 2	30. August

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Mario vs. Donkey Kong	24. Mai
Sonic Advance 3	24. Mai
Harry Potter: The Prisoner of Azkaban	25. Mai
River City Ransom EX	25. Mai
Ultimate Card Games	25. Mai
Crash Bandicoot Purple	1. Juni
Duel Masters	1. Juni
Spyro: Fusion	1. Juni
Classic NES Series: Bomberman	8. Juni
Classic NES Series: Donkey Kong	8. Juni
Classic NES Series: Excitebike	8. Juni
Classic NES Series: Ice Climber	8. Juni
Classic NES Series: Legend of Zelda	8. Juni
Classic NES Series: Pac-Man	8. Juni
Classic NES Series: Super Mario Bros.	8. Juni
Classic NES Series: Xevious	8. Juni
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon	8. Juni
Mighty Beanz Pocket Puzzles	13. Juni
Thunder Alley	13. Juni
XS Moto	13. Juni
Double Dragon	15. Juni

Erscheint demnächst:

Sabre Wulf	17. Juni
Mario Golf: Advance Tour	21. Juni
Dragonball Z: Supersonic Warriors	22. Juni
Around the World in 80 Days	24. Juni
Mega-Man Battle Network 4	28. Juni
Spider-Man: The Movie 2	28. Juni
CT Special Forces 2	29. Juni
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	29. Juni
Kim Possible 2	6. Juli
Ice Nine	13. Juli
Cartoon Network Block Party	20. Juli
Catwoman	20. Juli
Hamtaro: Ham-Ham Games	26. Juli
Astro Boy	17. August
Madden NFL 2005	17. August
Metal Slug Advance	17. August
Digimon Racing	24. August
Shaman King	24. August

Tales of Symphonia

ROLLENSPIEL Eine lange Geschichte

Rund ein halbes Jahr nach der Japanveröffentlichung steht die englischsprachige Version des jüngsten Namco-Rollenspiels kurz vor der Auslieferung. Im GameCube-exklusiven *Tales of Symphonia* lacht sich der junge Held Lloyd Irving eine Reihe von Gefährten an, um seine Heimatwelt zu retten. Die actionlastigen Kämpfe laufen in Echtzeit ab, lassen sich aber auf Knopfdruck anhalten, um zum Beispiel einen anderen Gegner als Ziel zu wählen. Wie gut Lloyd mit anderen Charakteren der Spielwelt befreundet ist, wirkt sich auf den Verlauf der Story aus. Dieses Feature stellt eine sehr interessante Innovation dar. Cel-Shading-Grafik und Anime-Zwischensequenzen wirken stilvoll, gesprochene Dialoge sorgen für einen Pluspunkt bei der Atmosphäre. Dank vieler Nebenmissionen kann die Spieldauer laut Namco bis zu 80 Stunden lang währen – da weiß man wenigstens, was man in den Sommerferien zu tun hat. **(hl)**

Hersteller: Namco
Internet: tales.namco.com
Termin: Juli 2004

Legendz

ROLLENSPIEL Konkurrenz für Pokémon

Neben Pokémon und Digimon gibt es in Japan eine neue Spielzeug-Reihe: Legendz. Es gibt mittlerweile bereits Comicbücher, TV-Animeserien, Sammelkarten, tonnenweise Spielzeug und Spiele. Bald bekommen die Legendz-Spielzeuge sogar ihr eigenes GBA-Spiel spendiert. Der große Unterschied zu den *Pokémon*- oder *Digimon*-Spielen ist, dass man das GBA-Spiel mit einem speziellen Linkkabel direkt mit den Spielzeugfiguren verbinden kann. Die Spielfiguren bestehen aus einer Figur, der so genannten Soul Doll, und einem Talispod, einer Spielestation, die mit der Soul Doll verbunden werden kann. Schließt man zwei Talispods zusammen, kann man die beiden Soul Dolls gegeneinander antreten lassen. Das GBA-Spiel erlaubt dem Spieler, eine Verbindung mit einer Soul Doll einzugehen und so mit der Figur im Spiel zu kämpfen. Es gibt mittlerweile 18 dieser Soul Dolls und alle lassen sich mit dem GBA-Spiel verbinden, um sie im Trainings-Modus weiterzuentwickeln. **(uc)**

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.co.jp
Termin: 29. Juli (Japan)

SONDERBAR Mittels des speziellen Linkkabels lässt sich der GBA mit der Figur verbinden.

Mario vs. Donkey Kong

GESCHICKLICHKEIT Mich laust der Gorilla!

Von wegen „dummer Affe": Bereits vor zehn Jahren erweiterte Nintendo das Hüpfspielkonzept von *Donkey Kong* mit einer neuen Idee. Der spirituelle Nachfolger dieses Game-Boy-Klassikers nennt sich *Mario vs. Donkey Kong* und verpasst der schwierigen Beziehung zwischen Klempner und Gorilla ein neues Kapitel. Statt Prinzessinnen klaut der dicke Bananenliebhaber diesmal Mario-Spielzeugpuppen. Um die wiederzubeschaffen, müsst ihr in sechs Welten kreativ Wege erkunden, Schlüssel aufsammeln, Schalter betätigen und fleißig den Hammer schwingen. Im Gegensatz zu den Titeln der *Super Mario Bros.*-Serie liegt der spielerische Schwerpunkt bei der Rätselkost, deren Schwierigkeitsgrad nach sanftem Beginn ganz schön zulegt. Fans des behaarten Primaten und des dickbäuchigen Klempners werden voll auf ihre Kosten kommen. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.mariovsdk.com
Termin: Erhältlich (USA)

SCHLÜSSELDIENST Die Wegfindung will, gerade in solchen Situationen, gut durchdacht sein.

HARDWARE

Cube Pad

CONTROLLER Einsteiger-Controller für Sparfüchse

Gut und günstig – das sind die zwei Merkmale, die auf einen Controller zutreffen sollten. Bei den meisten Geräten hapert es aber bei einem von beiden. Unter der Marke Speed Link bringt die Firma Jöllenbeck nun einen GameCube-Controller in den Handel, der auch sparsame Spieler glücklich macht.

WIE DAS ORIGINAL?

Wie fast jeder Nicht-Nintendo-Controller orientiert sich auch das Jöllenbeck-Modell am Design des Original-Controllers. Das graue digitale Steuerkreuz ist ihnen gut gelungen: Es arbeitet sehr präzise, ist angenehm geformt, allerdings etwas flach. Der obere Rand des C-Knopfes ist ebenso gummiert und somit rutschfest wie der Mini-Joystick. Die beiden Tasten L und R ließen sich im Praxistest genauso gut bedienen wie die Pendants vom Nintendo-Kollegen. Wie üblich ist das Kabel etwas länger als zwei Meter und damit vollkommen ausreichend. Obwohl das Gerät nicht so einen edlen Eindruck wie das Vorbild macht, ist es mit dem Anschaffungspreis von 13 Euro doch immerhin 20 Euro günstiger. Fazit: Das Cube Pad ist ein funktioneller, wenn auch nicht so gut verarbeiteter Controller, der besonders durch seinen Kampfpreis von 13 Euro auffällt. Sparsame Spieler sollten auf jeden Fall zugreifen. **(bh)**

GÜNSTIG **Dieser Controller kostet nur 13 Euro.**

TEST
CUBE PAD

Typ:	Controller
Hersteller:	Speed Link
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Ca. € 13,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Kabellänge: zwei Meter
- ⊕ Gutes Steuerkreuz
- ⊕ Gummierte Mini-Joysticks
- ⊖ Zu flaches Steuerkreuz

GESAMTWERTUNG
GUT

Soft Touch Controller

CONTROLLER Er ist günstig, er ist bunt, hat eine samtige Oberfläche und leider hat er auch deutliche Defizite.

Auch Bigben Interactive hat einen günstigen Controller im Angebot: Der Soft Touch Controller kostet 15 Euro, sieht auf den ersten Blick sehr wuchtig aus und ist tatsächlich nur für mittelgroße bis große Hände geeignet. Der Name ergibt sich wohl aus der beschichteten Plastik-Oberfläche, die sich sehr samtig anfühlt. In der Praxis haben wir mit dieser angenehmen Beschichtung aber keine gute Erfahrung gemacht, denn nach rund einem halben Jahr blättert die Oberflä-che an den Griffflächen ab und hinterlässt hässliche Ränder. Allerdings gibt es noch ein paar offensichtlichere Makken an dem Gerät.

PRAKTISCH
Ein zweiter Controller samt Speicherkarte – das braucht jeder GameCube-Spieler.

DIE NEGATIVPUNKTE

Das digitale Steuerkreuz wurde schräg eingebaut. Deshalb lässt sich das Kreuz nach oben und links sehr tief drücken, während die Wege in die entgegengesetzten Richtungen deutlich kürzer sind. Das stört beim Spielen und macht den Umstieg schwierig. Ebenso gewöhnungsbedürftig ist der C-Stick, der deutlich kleiner ausfällt als bei Nintendos Original-Controller. Leider hat man bei dem C-Stick und dem analogen Mini-Stick auch die achteckige Führungsform vergessen – ebenfalls ein Manko. Für besonders sinnlos halten wie die zusätzliche Dauerfeuer-Funktion. Die braucht man nur in sehr wenigen Spielen und bleibt deshalb oft ungenutzt. Fazit: kein guter, aber ein günstiger Controller, bei dem man leider zu wenig Wert auf die wichtigsten Controller-Details gelegt hat. **(bh)**

TEST
SOFT TOUCH CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	Ca. € 15,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Soft-Touch-Oberfläche
- ⊖ Befriedigende Verarbeitung
- ⊖ Schwergängige Z-Taste
- ⊖ Keine Achteck-Ministicks

GESAMTWERTUNG
OK

So werdet ihr Hardware-Designer!

HARDWARE **Wir brauchen eure Vorschläge und Ideen für den perfekten GameCube-Controller!**

Zusammen mit dem Hardware-Hersteller Bigben Interactive und mit eurer Hilfe wollen wir den perfekten Controller entwerfen. Wenn du also seit Jahren darauf brennst, der Öffentlichkeit deinen eigenen Controller oder auch eine neuartige Eigenentwicklung vorzustellen, schicke deine Notizen, Ideen, Vorschläge oder Zeichnungen per Post in die Redaktion. Die drei besten Ideen werden mit einem großen Bigben-Zubehör-Paket belohnt und in der N-ZONE vorgestellt. Sende deine Vorschläge bitte bis zum 14. Juli an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE,
Kennwort: Controller-Design,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth.

BERÜHMT Baut mit Hilfe von Bigben Interactive euren eigenen Controller!

Ultimate Cheats

SCHUMMELMODUL **Riesen-Speicherplatz für den GameCube**

Wenn ihr die Standard-Speicherkarte von Nintendo besitzt, habt ihr vermutlich schnell festgestellt, dass mickrige 59 Speicherblöcke nicht besonders viel sind. Bei speicherhungrigen Spielen ist der Platz schon durch die Spielstände von drei oder vier Titeln belegt. Auf dieser Speicherkarte könnt ihr immerhin 1.024 Speicherblöcke ohne Angst vor Verlusten sichern. Die Karte verwendet kein Kompressionsverfahren, wird problemlos in beiden Steckplätzen erkannt und hat durchschnittliche Zugriffszeiten. **(bh)**

TEST

ULTIMATE CHEATS - 2003

Typ:	Memory Card
Hersteller:	Datel/Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	€ 12,-
Preis-Leistung	Gut

- Viele Cheats zu zehn Spielen
- Einfach zu bedienen
- Hilfreiche Anleitung
- Mit DVD-Hülle

GESAMTWERTUNG

GUT

RIESIG 1024 Blöcke bieten jede Menge Platz für eure Lieblingsspiele.

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Mad Catz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller u. Cover-Schalen	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht alle Briefe persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS,
Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010;
€ 0,60/SMS

Nintendo DS

Hallo N-ZONE!
Ich habe ja jetzt einiges über das Nintendo DS gelesen. Ich finde ja, es ist ein wirklich tolles Gerät, das ich mir als alter Nintendo-Fan auch kaufen werde. Die Idee mit den zwei Bildschirmen und dem Touchscreen ist einfach nur genial! Auch freue ich mich sehr über das eingebaute Mikrofon zur Sprachsteuerung. Allerdings denke ich eher, dass Sony mit der PSP erfolgreicher sein wird. Das Display ist einfach viel besser und das Design ist einfach nur cool. Ich bin ja mal sehr gespannt, wie die anderen Leser darüber denken.

MATTHIAS

Fortsetzungswahn

Hi Fabian,
du sprichst mir wieder mal aus dem Herzen! Fortsetzungswahn – das ist genau das richtige Wort! Manchmal glaube ich wirklich, dass den Entwicklern die Ideen ausgehen. Gut, ich kann verstehen, dass man Fortsetzungen von gut verkauften und bekannten Spielen her-

HANDHELDKAMPF Nintendo DS und Sonys PSP wollen beide den Markt erobern.

stellt, aber ich finde, es wird Zeit für neue Helden, neue Storys und neue, innovative Ideen! Deshalb finde ich, dass die Entwickler auf ihren Internetseiten regelmäßig Umfragen machen sollten, in denen es um Ideen für neue Spiele geht. So können Spieler quasi selbst mitbestimmen, wie ein Spiel hinterher aussehen soll.

MFG NICK KLINKAU

Hallo Fabian,
meiner Meinung nach machen die Fortsetzungen der erfolgreichen Nintendo-Titel neben einer guten Hardware und überraschenden Innovationen den entscheidenden Unterschied zwischen Nintendo und seinen Konkurrenten. Auch wenn diese ebenso Fortsetzungen produzieren, kann Nintendo doch so noch immer auf den Erfolg vergangener Zeiten aufbauen und die Fans dieser Spiele weiterhin mit absolut erstklassigen Spielen bedienen. Für einen GameCube und gegen PS2 und Xbox

„Die Hersteller sollten viel mehr Umfragen machen."

habe ich mich gerade wegen der Ankündigung von *Mario Kart: Double Dash!!* entschieden. Mittlerweile müssen Nintendo-Fans ja zum Glück nicht mehr neidisch auf die PlayStation-Gemeinde schielen, da viele erfolgreiche Titel der PlayStation mittlerweile sogar exklusiv für den GameCube entwickelt werden (z. B. *RE 4*). Nintendos Spiele zeichnen sich schon immer durch besonders gelungenes Gameplay, Spielspaß, Humor und Spieltiefe aus. *Zelda: The Wind Waker* ist meiner Meinung nach um Welten besser als die N64-Titel. Die Preispolitik von Nintendo im Vergleich zur N64-Generation hat sich ja auch sehr zum Vorteil des Kunden entwickelt. Konsole, Controller und Spiele sind heute wesentlich günstiger als noch zu N64-Zeiten. Langer Rede kurzer Sinn: Nintendo ist heute besser denn je. Nichtsdestotrotz dürften sie sich in Sachen Werbung, Dritthersteller und Entwicklung neuer Spielideen noch verbessern.

TOBIAS S.

Servus Fabian,
leider ist es ja so, dass die Spielebranche ihren Lebensunterhalt durch Verkäufe und

nicht durch Konzepte bestreitet. Tragisch für all jene Spiele, die mehr auf die „künstlerische Gestaltung" als das Ausschlachten von Bewährtem, Namen oder eine breit angelegte Werbekampagne Wert gelegt haben. Mir kommt da unweigerlich *Beyond Good & Evil* in den Sinn, das alleine durch seinen gekonnten Genremix und die einmalige Präsentation und Atmosphäre für mich zu den besten Spielen der letzten zehn Jahre gehört, in den Regalen aber eher Staubfänger war. Für mich war Nintendo schon immer die Firma der Innovationen, sowohl im Hardware- als auch im Software-Bereich. Und jetzt schaut man seit der E3 in die Zukunft und hat keinerlei Bedenken, dass der DS ein innovatives und außergewöhnliches Spielgefühl bietet. Nur bei den Verkaufszahlen des neuen Handhelds macht man sich Gedanken. Und woran liegt das? Weil die Spielekonsolen der Firma Sony populär sind und geschickt auf der Welle des Marktes segeln, an Innovationsarmut allerdings nicht übertroffen werden mögen. Ich für meinen Teil bin gespannt, was die Zukunft bringt.
Liebe Grüße,

CHRISSE

„Sony segelt geschickt auf den Wellen des Marktes."

Hi!
Jeder Hersteller muss zwangsläufig wegen dem Profit bestimmte Franchises „ausschlachten". Besonders jetzt, da die Entwicklung auf dem Markt dahin läuft, dass sich viele Drittentwickler vom GameCube verabschieden, muss Nintendo starke First-Party-Projekte auf die Beine stellen, um nicht völlig abzusacken. Deshalb möchte man das Risiko möglichst gering halten und auf bereits vertraute Spieleserien setzen, die vermutlich ein gro- ßer Erfolg werden. Natürlich ist es kein Leichtes, diesen extrem hohen qualitativen Standard aufrechtzuerhalten, jedoch denke ich, dass dies trotzdem einfacher ist, als ein völlig neues Spiel zu entwickeln, dessen Erfolg in den Sternen steht. Außerdem ist es doch heutzutage so: Man kann ein Genre nicht neu erfinden. Die Bandbreite an vorhandenen Spielgattungen und -elementen ist einfach viel zu groß geworden, als dass man einfach so Innovationen aus dem Hut zaubern könnte. Ich erwarte nicht mehr so viel von den Entwicklern, ein paar innovative Spielideen hier, ein paar Neuerungen da, das reicht eigentlich schon. Solange die Fortsetzungen nicht schlechter werden ...

LUKAS SCHENK

Hi Fabian,
die Hersteller werden schon wissen, warum sie *Zelda, Mario* oder andere bekannte Spieleserien fortsetzen. Denn auch Zocker wollen Fortsetzungen bekannter Serien. Auch ich muss mich als jemand outen, der immer gespannt auf die neuen *Zelda*-Abenteuer ist. Man stelle sich nur vor, es hätte nur das erste *Zelda* gegeben. Aber trotz der Fortsetzungen ist es gut, wenn die Hersteller etwas Neues wagen. Ich denke, eine Ausgewogenheit von neuen Spielen und bekannten Fortsetzungen sollte das Beste sein.

MATZE

Hallo Fabian,
ich kann dir zum Thema Fortsetzungen nur voll und ganz zustimmen. Mal ehrlich: Was wäre eine Nintendo-Konsole schon ohne *Zelda, Super Mario* oder *Pokémon*? Nichts. Außerdem kann man die meisten Multiplattform-Titel vergessen. Wenn sich Nintendo jedoch für die Fortsetzung eines Exklusivtitels entscheidet, sollten die Neuerungen dabei nicht zu kurz kommen. Beste Beispiele sind *Mario Kart: Double Dash!!* (zwei Fahrer pro Kart), *Zelda: The Wind Waker* (Taktstock, Insellandschaft) oder *Super Mario Sunshine* (Dreckweg 08/17). Ansonsten wird es auf die Dauer langweilig, wie zum Beispiel bei *Mario Party*. Komplett neue Spielideen á la *Pikmin (2)* oder *Animal Crossing* könnte es dennoch ruhig öfters geben. Jedoch bleibt meine Meinung: Einmal gut, immer gut. Und so werde ich auch weiterhin Franchises wie *Pokémon* und *Mario Kart* treu bleiben. Den Game Boy Advance habe ich mir nämlich nur wegen *Mario Kart: Super Circuit* gekauft!
Euer treuer Leser,

JONAS KELLERMANN

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung

Wie gefällt dir die Hintergrundgeschichte zu Pokémon Colosseum?

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über die Story zum neuen Zelda:

Wasserwurst	AW: Wie könnte die Story zum neuen Zelda-Spiel sein?
Rang: ▲ Angemeldet seit: 19.02.04 Gepostet: 13.05.04 22:21	Die Stpry knüpft direkt an Majora's mask an. Link kehrt nach Hyrule zurück, wird erwachsen. Dann erscheint Ganon plötzlich wieder. Wäre zumindest typisch zelda, oder etwa nicht? Wenn über eine dumme Sache mal endlich Gras gewachsen ist, Kommt sicher ein Kamel gelaufen, das alles wieder runterfrisst
Blind_Guardian	AW: Wie könnte die Story zum neuen Zelda-Spiel sein?
Rang: ▲ Angemeldet seit: 31.12.02 Gepostet: 14.05.04 08:29	Ich denke, das Spiel wird ein Sequel zu Zelda 2 (Adventure of Link), da es bis jetzt vom geschichtlichen Ablauf der letzte teil der serie war. Irgendwann muss die Story ja auch mal weiter gehen!! Ich denke auch nicht das Ganon das Böse verkörpern wird, weil der is ja bekanntlich seit Zelda 1 schon tot ist. Ehrlich gesagt ist die gesamte Zelda Story übelst wirre wenn man sich das Recht überlegt (aber dazu hatten wir schon mal nen Thread). Und es ist schier unmöglich was über die Story zusagen. Andererseits sah das Video recht konservativ aus. Ich halte es noch nicht für ganz ausgeschlossen, das es ein Remake zu OoT wird..... Heavy Metal will never die!!
RCP	AW: Wie könnte die Story zum neuen Zelda-Spiel sein?
Rang: ▲ Angemeldet seit: 25.11.01 Keine Autorenpunkte Gepostet: 14.05.04 14:25	*vorgeschichte:* *noch net bekannt* *hauptstory:* *ganon oder jemand anders kommt, will das reich des bösen schaffen, link erfährt davon und muss es verhindern* *nebengeschen:* *dies und das* something sinister lurks in the depths of planet tallon IV. interstellar bounty hunter samus aran is the only one who can destroy this evil ... but first it must be found
Wasserwurst	AW: Wie könnte die Story zum neuen Zelda-Spiel sein?
Rang: ▲ Angemeldet seit: 19.02.04 Gepostet: 14.05.04 16:38	Möglicherweise ist dieser Spiel in der Zelda -Saga VOR ALLEN ANDEREN angesiedelt, das heißt, es hat im Grunde ga´r nichts mit den anderen Spielen gemein, geschichtlich zumindest, und Link lernt ein Hyrule kennen, so, wie es cor allen anderen Zeldas ausgesehen hat. Wäre doch denkbar, oder? Wenn über eine dumme Sache mal endlich Gras gewachsen ist, Kommt sicher ein Kamel gelaufen, das alles wieder runterfrisst
zubiba	AW: Wie könnte die Story zum neuen Zelda-Spiel sein?
Rang: ▲ Angemeldet seit: 04.09.02 Gepostet: 14.05.04 16:39	Ich denke eher, dass das neue Zelda an Wind Waker anknüpft. Der Held des Windes und Tetra (der Nachkomme von Zelda) suchen eine neue Insel, die sie bewohnen wollen. Und mitten auf dem Meer werden sie von irgendjemand auf eine Zeitreise geschickt, der sie in irgendeine Epoche von Hyrule zurücktransportiert, in der Hyrule noch nicht untergangen ist. Zwar etwas wirr, aber ne Möglichkeit.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO THEMENCHAT

Chat mit Capcom:
Mit *Resident Evil 4* und *Viewtiful Joe 2* hat Capcom zwei echte Blockbuster in der Entwicklung. Falls ihr Fragen zu einem der beiden Titel oder zu weiteren Capcom-Produkten habt, dann schaut doch am 30. Juni um 16 Uhr einfach mal unter www.n-zone.de vorbei. Es wird jemand von Capcom anwesend sein und euch alle Fragen beantworten.

Redaktionschat:
Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 30. Juni um 15:00 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

MARIO GOLF Warum erschien der Titel ein Jahr später als in Japan?

Mehr DS

Hi N-ZONE-Fans! :)
Egal wie der Kampf um die Handheldkrone zwischen Nintendo DS und Sonys PSP ausgehen wird, für mich steht der Sieger jetzt schon fest: Nintendo. Denn Nintendo entwickelt schon seit fast 30 Jahren Unterhaltungselektronik vom Feinsten, da wird auch der Nintendo DS keine Ausnahme sein. Okay, Sony ist zwar auch schon bald zehn Jahre dabei und ist mit der PSone und der PS2 sehr erfolgreich. Aber Nintendo stellt schon seit 1989 den auf der ganzen Welt geliebten und geehrten Game Boy her und ist im Handheld-Bereich erfahrener als Sony. Aber letztlich zählt immer noch der Geschmack. Ich werde mir auf jeden Fall den Nintendo DS zulegen. Zwei Spiele werde ich mir zum Start auf jeden Fall auch besorgen. Einmal *Metroid* und einmal *Super Mario* für verregnete Tage oder einfach, um die Mario-Welten zu erforschen.
Mit freundlichem Gruß

MARK BECHT

N-ZONE: *Auch wir zweifeln nicht daran, dass Nintendo mit dem Nintendo DS ein tolles Gerät am Start hat. Und sicher, Nintendo hat im Handheld-Markt mehr Erfahrung als jedes andere Unternehmen. Allerdings muss man fairerweise sagen, dass Sony wahrscheinlich der am meisten ernst zu nehmende und vor allem finanzstärkste Gegner ist, den Nintendo bislang hatte. Sonys PSP ist ebenfalls ein exzellentes Gerät. Im Idealfall verkaufen sich beide Geräte gut, denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft. Wir freuen uns jedenfalls schon sehr auf den Nintendo DS, denn dank Touchscreen, den beiden Bildschirmen, der Spracheingabe mit dem Mikrofon und den eingebauten Funkfähigkeiten dürften es viele innovative Spielprinzipe auf Nintendos neue Konsole schaffen.*

Real-Zelda

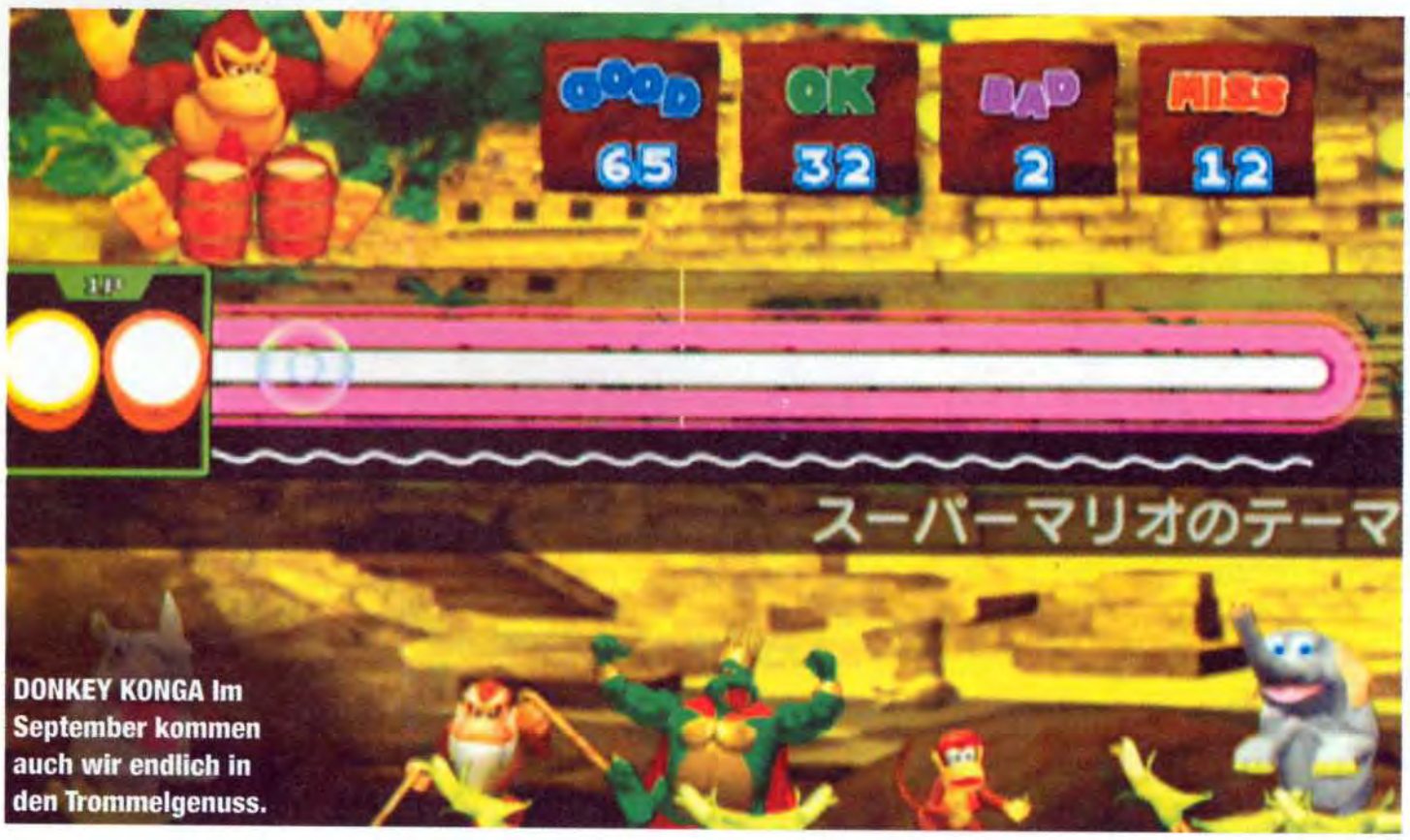
Hallo!
Ich möchte gleich zur Sache kommen. Ich habe in der Vorschau der Zeitschrift 07/04 gelesen, dass *Zelda 2* für den GameCube mit ähnlicher Grafik erscheinen soll wie sein Vorgänger. Aus anderen Quellen habe ich aber erfahren, dass es im *Zelda: Ocarina of Time*-Look erscheinen wird. Ich würde nun gerne einmal wissen, was denn nun der Wahrheit entspricht. Nicht, dass ich den Comic-Look nicht leiden kann, aber den *Ocarina of Time*-Look finde ich um Längen besser.

PUBÄR

N-ZONE: *Wir können dich beruhigen. Als große Überraschung hat Nintendo auf der E3 ein neues Zelda-Spiel für den GameCube mit realistischer Grafik vorgestellt. Deshalb wird der Titel grafisch viel eher dem Nintendo-64-Klassiker The Legend of Zelda: Ocarina of Time entsprechen als dem Comic-Look von Zelda: The Wind Waker. Leider wird der Titel wohl erst in der zweiten Jahreshälfte 2005 auf den Markt kommen. Wir müssen uns also wohl oder übel noch in Geduld üben. Alle bislang bekannten Fakten zum neuen Zelda-Spiel findest du übrigens auf den Seiten 18 und 19.*

Der Weg von Nintendo

Hallo N-ZONE-Team,
ich bin mittlerweile 32 Jahre und bin mit Nintendo groß geworden. Sicherlich hat Nintendo in der Vergangenheit Fehler gemacht, aber welches Unternehmen trifft nur richtige Entscheidungen? Die schleppenden Verkäufe des Cubes haben doch nur einen Grund: Die Übersättigung des Weltmarktes durch die PS2 und den damit verbundenen Trend zum Mainstream und zur Durchschnittsqualität. Viele Spieler legen scheinbar nicht mehr so viel Wert auf wirklich hochqualitative Games mit Tiefgang, sondern begnügen sich mit banalen Filmumsetzungen oder jährlichen Sportspiel-Updates. Leider gibt es auch viele Grafik-Blender – wozu ich auch die *Star Wars*-Spiele von Factor 5 zähle. Und dann wundern sich die Dritthersteller, wenn der verwöhnte Nintendo-Spieler ihre Produkte mangels Qualität verschmäht. Als Konsequenz wird geschmollt und der Cube-Support eingestellt. In euren Leserbriefen schreiben manche Leute, Nintendo solle mehr Werbung für die Produkte machen. Wenn ich mal die letzten fünf Monate so betrachte, dann habe ich im TV nur Nintendo-Spots gesehen (für *Pokémon*-GBA, für *Final Fantasy: Crystal Chronicles*, für *Pokémon*-GC). Na ja, und Werbung für die Xbox bei der *WOK-WM*. Ein Event ohne Tiefgang für die Konsoleros, die Spiele mögen ohne Tiefgang. Wer mit den aktuellen Spielen nicht zufrieden ist, dem empfehle ich, ein paar Klassiker aus der SNES- & N64-Ära zu zocken, die immer wieder aufs Neue motivieren (zum Beispiel *ST Silicon Valley*). Also wenn Nintendo so viele Fehler gemacht hätte, wie einige Leser mei-



DONKEY KONGA Im September kommen auch wir endlich in den Trommelgenuss.

nen, dann würde es BIG N vermutlich nicht mehr geben. Ich bin überzeugt, dass Nintendo weiterhin erfolgreich sein wird. Ähnlich optimistisch sehe ich den Launch des Nintendo DS. Und mit Spielen wie dem auf der E3 gezeigten *The Legend of Zelda* oder *Resident Evil 4* werden auch die Cube-Verkäufe wieder anziehen.

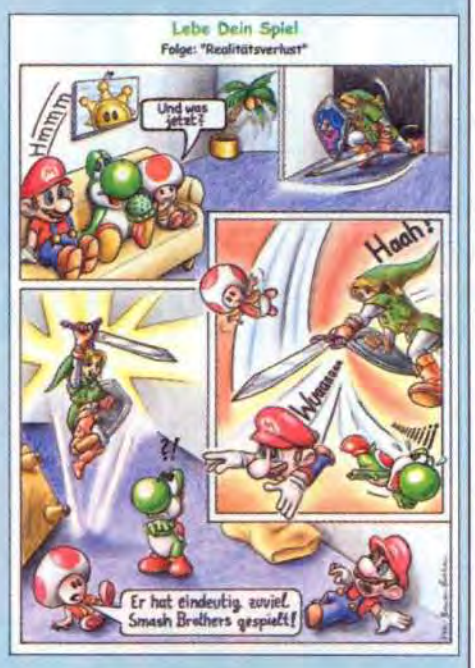
ROBERTO LIEBERWIRTH

N-ZONE: *In der Tat macht Nintendo mehr Werbung, als viele denken. Allerdings selten im Abendprogramm. Der Grund ist, dass Werbung im Abendprogramm sehr teuer ist. Da Nintendo nur aus dem Videospielbereich Geld schöpfen kann – im Gegensatz zu Sony und Microsoft – ist man da sehr vorsichtig. Und man muss sich wirklich mal vor Augen halten, dass Nintendo jedes Jahr Gewinn einfährt. Allerdings sind wir auch in der Redaktion durchaus der Meinung, dass Nintendo noch viel mehr Geld verdienen könnte, wenn man das Geld etwas anders einsetzen würde. Allerdings konnte man auch bei Nintendos Pressekonferenz auf der E3 durchaus den Willen erkennen, dass Nintendo aggressiver denn je in den Markt gehen wird. Mehr dazu könnt ihr in unserem großen Messebericht auf den Seiten 8 und 9 nachlesen.*

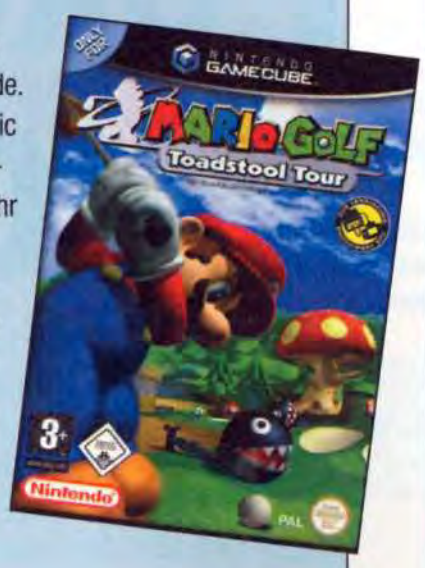
INFO **NINTENDO PRÄSENTIERT ...**

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Serious Sam: Next Encounter* für den GC darf sich nun Yvonne Onischke aus Berlin freuen.



Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Mario Golf: Toadstool Tour* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 24. Juni 2004. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth



Four Swords

Moin N-ZONE-Team,
ich habe gehört, dass *The Four Swords* auch für den GameCube in Entwicklung ist. Habt ihr davon etwas gehört? Denkt ihr, dass Nintendo auch die restlichen *Zelda*-Titel auf dem GameCube bringt?

FABIAN SATTAF

N-ZONE: *Sicher haben wir von dem Titel gehört. Wir haben sogar schon einen Import-Test zu The Legend of Zelda: The Four Swords + in der N-ZONE 06/04 veröffentlicht ;-). Wir vergaben im Mehrspieler-Modus 88 % und im Einzelspieler-Modus 79 %. Bislang gibt es leider keinen offiziellen Veröffentlichungstermin für Europa. Außerdem werkelt Nintendo an dem auf der E3 auf Video vorgestellten Zelda-Spiel für den GameCube, das allerdings erst 2005 erscheinen wird.*

Armes Europa

Hallo N-ZONE,
manchmal verfluche in den Tag, an dem ich in Europa geboren wurde. Nicht dass es mir hier nicht gefällt, aber als videospielender Europäer mit Hang zu exklusiven und innovativen Spielen hat man es nicht leicht. Warum behandeln die Softwareriesen uns eigentlich so stiefmütterlich? Fast alle Spiele erscheinen in den USA und Japan Monate vor dem Europastart, von den Konsolen mal ganz zu schweigen. Mit welcher Begründung erscheinen bitte Spiele wie *Mario Golf: Toadstool Tour* mitunter fast ein Jahr später? Um Spiele wie *Tales of Symphonia* oder *Animal Crossing* muss man Monate zittern, wenn sie dann überhaupt den Weg nach Deutschland finden. Oder geniale Spielprinzipien wie *Donkey Konga* oder *Boktai*? Werden die Japaner mal wieder als Testkaninchen für technische Innovationen missbraucht? Es scheint doch so. Verkaufen sich die Spiele in Japan überdurchschnittlich gut, dann werden die Spiele oftmals auch für die anderen Märkte umgesetzt. Ich finde es schade, dass es so wenige Spiele gibt, die zeitgleich oder vielleicht auch exklusiv für den europäischen Markt veröffentlicht werden? Und mir kann doch keiner erzählen, die Kaufkraft der Japaner und Amerikaner wäre höher. Ich fordere alle Hersteller auf, ab sofort alle Spiele zeitgleich und weltweit zu veröffentlichen. Schluss mit der Diskriminierung der Europäer, freie Spielwahl für alle Gamer ...
Beste Grüße

CARSTEN

N-ZONE: *Wir können deinen Unmut verstehen. Auch wir ärgern uns oft genug, dass Titel wie Donkey Konga oder Mario Golf: Toadstool Tour wesentlich später in Europa erscheinen. Im Fall von Donkey Konga ist die Verzögerung allerdings nachzuvollziehen. Da man uns Europäern nicht die ganzen japanischen Volkslieder „zumuten" wollte, hat man die PAL-Version extra angepasst. In der Songliste findet man nun so bekannte Lieder wie „99 Luftballons", „You can't hurry Love" oder „The Locomotion". Doch bei Titeln wie Mario Golf: Toadstool Tour, Animal Crossing oder auch Tales of Symphonia ist die zeitverschobene Veröffentlichung in der Tat nur schwer nachzuvollziehen. Bei Mario Golf mag man es sich noch so erklären, dass Nintendo den Titel bewusst für diesen Sommer zurückgehalten hat, damit man Europäern noch einen Top-Titel im Sommerloch spendieren kann. Dass es aber auch anders geht, zeigt Nintendo selbst. Metroid Prime 2: Echoes wird noch dieses Jahr in Europa erscheinen. Japanische Spieler haben das Nachsehen. Hier erscheint der Titel erst im Jahr 2005. Satoru Iwata, der Präsident von Nintendo, wollte damit den hohen Stellenwert von Europa für Nintendo herausheben. Allerdings düfte Metroid in den USA und Europa auch populärer als in Japan sein.*

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Auch unsere Kollegen von der XBOX-ZONE waren auf der E3 und berichten von Halo 2, Far Cry Instincts, Splinter Cell 3 und vielen weiteren Highlights. In der Teststrecke müssen unter anderem Titel wie Full Spectrum Warrior, Shellshock: Nam '67, Thief: Deadly Shadows, Mashed, Shrek 2, Shadow Ops und Galleon beweisen, wie gut sie wirklich sind. Wer Probleme bei Ninja Gaiden oder Hitman: Contracts hat, dürfte sich über die Lösungen freuen. Mit DVD! Jetzt im Handel.

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE 07/2004 steht ganz im Zeichen der E3. Erfahrt alles über Metal Gear Solid 3, Tekken 5, Final Fantasy XII, Killzone, Splinter Cell 3, Devil May Cry 3, The Getaway 2, Prince of Persia 2, Silent Hill 4, Gran Turismo, GoldenEye: Rogue Agent, Brothers in Arms und natürlich Sonys PSP. Im Testteil stehen unter anderem Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Shellshock und Red Dead Revolver auf dem Prüfstand. An Komplettlösungen findet ihr Akte X: Resist or Serve und Hitman: Contracts. Mit DVD. Jetzt im Handel.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Die Pokémon erobern endlich den GameCube und bieten **genug Stoff für Sammelverrückte.**

Pokémon Colosseum

Nintendo hat es bravourös verstanden, die Marke Pokémon zu etablieren, und somit eine der erfolgreichsten Spieleserien überhaupt erschaffen. Die Beliebtheit der kleinen Sammelmonster hat dem Game Boy ebenfalls sehr gut getan und ihn zur klaren Nummer 1 auf dem Konsolenmarkt avancieren lassen. GameCube-Spieler mussten hingegen sehr lange warten, bis sie mit einem Spiel der Klasse eines *Pokémon Stadium 2* (N64) loslegen konnten. Doch nun ist es endlich so weit und wir wollen von euch wissen, ob das Erfolgsrezept von Nintendo wieder funktioniert hat. In technischer Hinsicht kann der Titel durchaus überzeugen, geht aber nicht an die Grenzen des Machbaren. Einfach super finden 23,9 Prozent die Grafik des Titels. 40,9 Prozent gefällt die Grafik zwar ganz gut, sind aber davon überzeugt, dass es auch besser hätte gehen können. 18,3 Prozent halten die Grafik für ein Pokémon-Spiel passend. 16,9 Prozent hingegen sind von der grafischen Seite total enttäuscht. In Sachen Sound und Musikuntermalung haben die Entwickler den Geschmack der Spieler voll getroffen. 39 Prozent finden, dass die Musik perfekt zum Spiel passt. Für erträgliches Hintergrundgesäusel, das zu keinem Zeitpunkt negativ auffällt, halten 39 Prozent die Musik. 8,5 Prozent sind von der Musik nach kurzer Zeit genervt. Und 13,5 Prozent können überhaupt nichts mit der akustischen Untermalung anfangen. *Pokémon Colosseum* hat das erste Mal auch richtig böse Pokémon in seinem Repertoire – die Crypto-Pokémon. Wir wollten von euch natürlich wissen, wie euch diese gefallen. Für eine coole neue Idee halten 40 Prozent die schattenseitigen Monster. 12,9 Prozent mussten sich erst einmal an die neuen Pokémon gewöhnen. 31,4 Prozent könnten mit den Crypto-Pokémon mehr anfangen, wenn man ihnen das Böse auch äußerlich ansehen würde. Für gänzlich überflüssig halten 15,7 Prozent die bösartige Brut. Da der Titel auch über einen ausführlichen Duell-Modus verfügt, wollten wir natürlich auch eure diesbezügliche Meinung erfahren. 57,4 Prozent spielen *Pokémon Colosseum* meist alleine, da nicht all ihre Freunde einen GBA und *Pokémon Rubin oder Saphir*, zwingende Voraussetzung für den Duell-Modus, besitzen. 20,4 Prozent finden am Story-Modus mehr Gefallen als an der Duell-Variante. Lediglich 16,7 Prozent spielen mit ihren Kumpels zusammen, weil der Kampf mit menschlichen Gegnern interessanter ist. 5,5 Prozent greifen zum Duell-Modus, weil ihnen der Story-Modus schnell langweilig geworden ist.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

Mario hat vielfältige Talente. Das hat er schon des Öfteren bewiesen und zeigt es seit dem 17. Juni erneut in **Mario Golf: Toadstool Tour.** Wir wollen natürlich gerne wissen, ob der Titel auch bei euch Punkte sammeln kann und mit einem Birdie davonkommt oder ob ihr lieber zu der weitaus realistischeren Alternative aus dem Hause Electronic Arts greift. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *Mario Golf: Toadstool Tour* gefällt. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Unser **Eldorado für Cheat-Freaks** fällt diesen Monat ausnahmsweise ein bisschen knapper aus. Nächsten Monat gibt's aber wieder mehr!

Mario Golf Toadstool Tour

CHEATCODE Zugriff auf Bonus-Turniere

In Nintendos neuestem Geniestreich lassen sich auch Bonus-Turniere freischalten. Dazu müsst ihr im Titelbildschirm mit der Start- und der Z-Taste das Cheat-Menü aktivieren und folgende Codes eingeben.

Mario Open	GGAA241H
Target Bullseye	CEUFPXJ1
Hollywood Video Tournament	BJGQBULZ
Camp Hyrule Tournament	OEKW5G7U
Bowser Badlands Tournament:	9L3L9KHR

Rock 'n' Roll Racing

CHEATCODE Bahn frei für Pistenrowdy Olaf!

Ihr wollt eure Rennfahrer-Riege um einen neuen Charakter bereichern? Kein Problem! Allerdings müsst ihr euch dafür erst mal im Charakterauswahl-Bildschirm befinden. Anschließend wählt ihr Rennfahrer Tarquin als Spielfigur aus, betätigt die drei Tasten L, R und Select gleichzeitig und drückt das Steuerkreuz währenddessen nach rechts. Dadurch gesellt sich zu den bereits anwählbaren Fahrern ein neuer namens Olaf hinzu.

Crash Nitro Kart

TIPP Zugriff auf Bonus-Arenen

In *Crash Nitro Kart* könnt ihr außer den normalen Strecken noch zwei Bonus-Arenen freischalten. Welche Voraussetzungen dazu genau nötig sind, haben wir euch nachfolgend aufgeführt. Etwas Geduld müsst ihr hierfür allerdings schon aufbringen!

Hyper Spaceway:
Belegt im Adventure-Modus bei allen Rennen den ersten Platz.

Terra Drome:
Sammelt im Adventure-Modus sämtliche lilafarbigen Steine ein.

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

CT Special Forces 3: Bioterror

CHEATCODE **Freier Zutritt zu allen Stages**

Euch machen die Terrororganisationen enorm schwer zu schaffen? Dann können wir euch ein wenig Schützenhilfe anbieten. Mit den aufgeführten Codes rettet ihr die Menschheit garantiert! Die Passwörter müsst ihr einfach in dem dafür vorgesehenen Menüpunkt eingeben. Dank dieser Levelcodes habt ihr mit Sicherheit erheblich leichteres Spiel!

Level 1-2:	5073
Level 2-1:	1427
Level 2-2:	2438
Level 2-3:	7961
Level 2-4	8721
Level 3-1	5986
Level 3-2	2157
Level 3-3	4796
Level 3-4	3496
Level 3-5	1592
Level 3-6	4168
Level 3-7	1364
Level 4-1	7596
Level 4-2	9108
Level 4-3	6124
Level 4-4	7234
Level 4-5	6820
Level 5-1	2394
Level 5-2	4256
Level 5-3	0842

INFO **SCHUMMELMODUL**

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr euer Schummelmodul ein wenig tunen. Die Ziffern unter [m] dürft ihr dabei aber keinesfalls vergessen, sie deklarieren nämlich das gewünschte Spiel.

F-Zero GX

[m]:
UPX7-KZR3-YG68K
4UHJ-9KU0-44NJ1
HJJK-Z4PD-4NQF7
NKY9-Q3E4-GZ7B9
4ZKH-WRYX-6BM6U
JG1W-J4ZJ-F8Q41
JNQV-KG77-U9UWH
WBZ6-0YUZ-X493V
FYET-TGD1-VXWCW
9JH7-NW8H-5EWY5
Unendlich Gesundheit
H00P-268J-7NTGD
9VER-C7KM-ZA0J3
07FU-DQEJ-25R5W
Alle Fahrzeuge
EPZF-XPPP-M9R24
BPXE-BZMX-N4MEJ
U8T6-J0FM-VMVCW
GVNE-9VME-BWG4A
Z5H1-F589-R903T
Tickets ohne Ende
PTTZ-2PX1-ZKFPR
DPQ6-6VAJ-9R917
5MVB-M68E-KC97Z
Alle Story-Mode-Levels
YGNW-MA5V-C1P79
QB53-3RQ7-1MX0W

Pokémon Colosseum

[m]:
A82P-BY04-6U0DG
BH0U-T8TH-YM8MV
TEGY-8495-3ZYK4
8DJP-U5CX-GKAWD
QKD7-BBUR-PE574
KMTR-W54P-0MC5B
G84F-1QXP-73MWP
3XF3-7RBQ-EBVVQ
N9CM-DKHP-WJ9PC
GRVU-WYPX-XQ8U0
Unendlich viel Geld
0M4B-MYCV-ZJ6NM
ANYW-Z1ER-37JA3
33WX-G7FV-NAG9W
Ohne Ende Poké-Coupons
R2N7-4AC4-57NKQ
P7VT-RHW0-EDQBK
T6YK-7E3G-71JN5
Tickets ohne Ende
PTTZ-2PX1-ZKFPR
DPQ6-6VAJ-9R917
5MVB-M68E-KC97Z
Maximale Gesundheit
GA95-F7G0-PXYAR
JUBA-CGMD-N4UWM
R0J0-0JZ0-Y8KJT

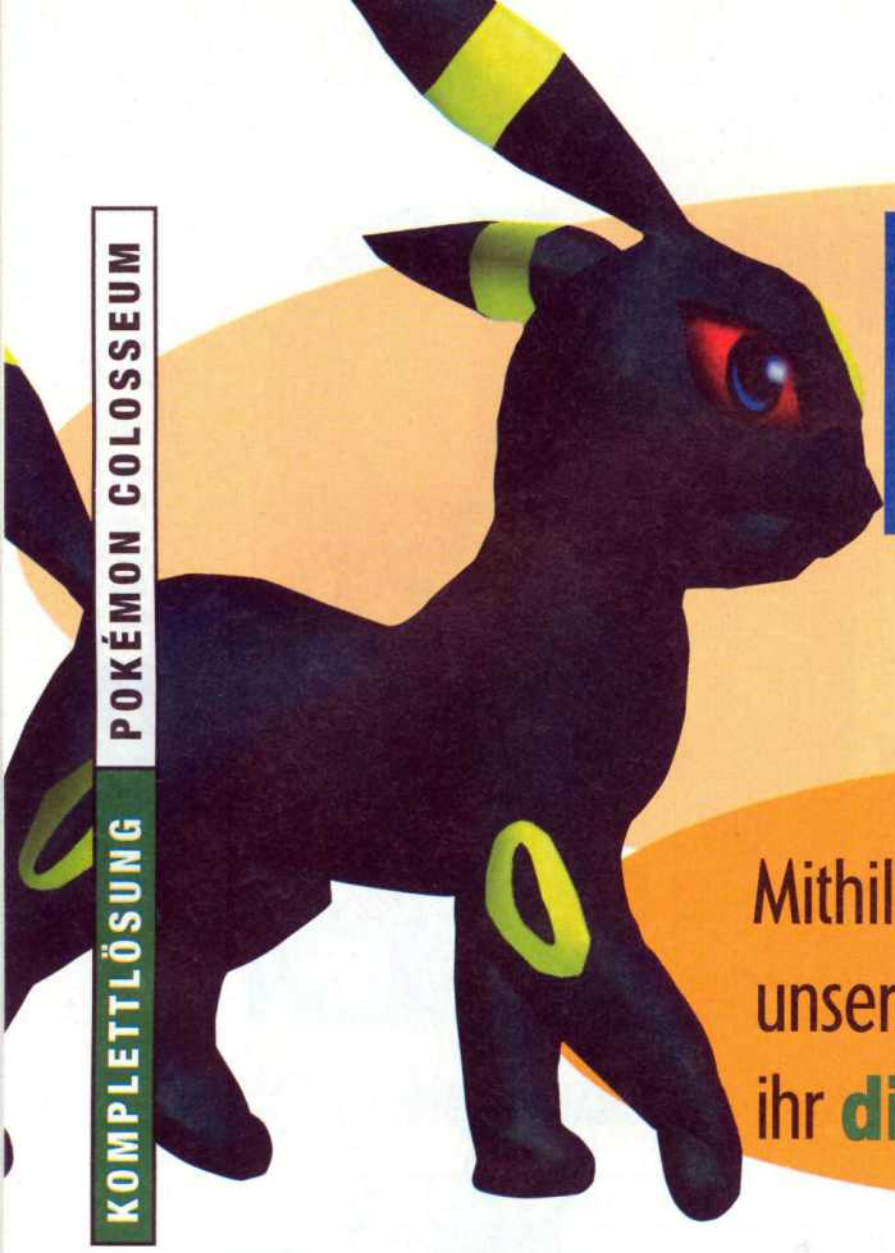
INFO **CLASSIC-CHEATS**

Tipps für Klassiker

ATV2: Quad Power Racing

CHEATCODE **Der Mastercode: Alle Strecken, Fahrer und Bikes**

Für eine zünftige Mehrspielerpartie ist Acclaims Offroad-Racer haargenau das Richtige. Falls ihr euren GameCube auch mal wieder mit diesem Rennspiel füttern wollt, dann haben wir abschließend noch einen praktischen Code für euch: Gebt einfach das Wort „**GOLDRUSH**“ als Fahrernamen ein. Dadurch erhaltet ihr sofort auf alle Strecken, Fahrer und Bikes Zugriff.



Pokémon Colosseum

Teil 2

Mithilfe des zweiten Teils unserer Komplettlösung besiegt ihr **die Verschwörer.**

In dieser Ausgabe begleiten wir euch durch den letzten Abschnitt des Spiels, helfen euch, den finalen Endboss zu besiegen und haben darüber hinaus noch zwei hilfreiche Tabellen erstellt. Diese zeigen euch sämtliche Crypto-Pokémon, und mit welchen Attacken ihr im Kampf die besten Chancen habt.

Geheimnisvolles Labor

Benutzt den Torschlüssel links am Eingang zum Labor. Geht dann rechts um den Zaun herum, um eine Kiste zu entdecken. Lauft durch die rechte Tür und dort in den rechten Raum. Mit dem Hebel öffnet ihr die linke Außentür. Benutzt nun den anderen Eingang und speichert das Spiel. Lauft rechts durch die labyrinthförmigen Gänge und dort die Treppe hinunter. Kämpft mit dem Forscher, der nach dem Gefecht eine Schlüsselkarte fallen lässt. Die nächste Treppe führt euch nach unten zur anderen Seite des Raums mit dem Erdspalt. Öffnet hier die Kiste, um drei Elixiere zu erhalten. Kehrt jetzt zum rechten Eingang des Labors zurück und benutzt die Schlüsselkarte. Fahrt dann mit dem Lift nach unten und folgt zuerst dem linken Gang. Kämpft mit dem Weißkittel im Raum am Ende des Gangs und holt euch das Crypto-Pokémon Griffel von ihm. Hebt dann die DNA-Probe vom Boden auf. Benutzt den Fahrstuhl in der Ecke des Raums und fahrt nach unten. Kämpft gegen einen weiteren Wissenschaftler und klaut ihm das Crypto-Pokémon Kramurx. Steigt die Stufen zu eurer Rechten hinauf. Kümmert euch um einen weiteren Gegner und nehmt den Treppenhausschlüssel vom Tisch. Geht nun zurück zum Fahrstuhl, der zum Ausgang führt, und marschiert geradeaus nach Süden. Benutzt hier den gefundenen Schlüssel und erledigt unterwegs weitere Teammitglieder. Nehmt ihnen die Pokémon Ariados, Forstellka und Granbull ab. Biegt an der Abzweigung nach links ab, um in einen Raum mit leeren Käfigen zu gelangen. Im rechten, oberen Käfig nehmt ihr die zweite DNA-Probe mit. Folgt dann dem ersten Gang weiter nach Süden, bis ihr einen Aufzug erreicht, den ihr sogleich betretet. Jetzt müsst ihr euch zwischen dem linken und dem rechten Gang entscheiden. Wählt zuerst den linken, um euch im Raum dort die letzte DNA-Probe zu holen. Geht dann nach rechts und ihr findet am Ende des Korridors eine rote Kiste mit einer Top-Genesung.

DNA-Analysierer

Kehrt zu den beiden Aufzügen zurück und benutzt den rechten. Anschließend

GEHEIMES LABOR
Mit dem Torschlüssel öffnet ihr links den Zugang zum Labor.

HEBELWIRKUNG Mit dem Hebel öffnet ihr den linken Eingang zum Speicherpunkt.

DNA-ANALYSIERER Identifiziert hier die drei gefundenen DNA-Proben.

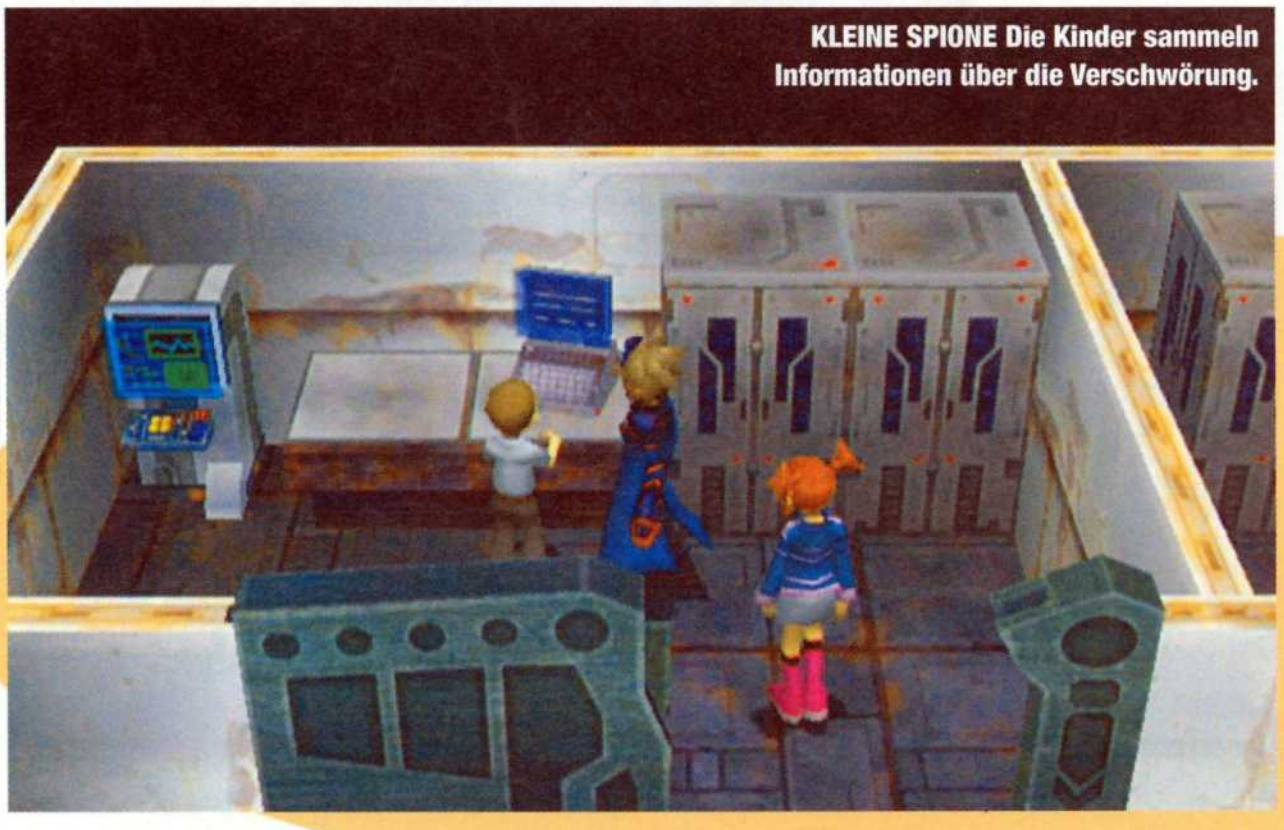
betretet ihr einen Laborraum, in dessen Mitte ein DNA-Analysierer steht. Untersucht eure drei Proben, damit ihr in Erfahrung bringt, von welchem Pokémon sie stammen. Geht dann zurück zu den Lifts und entscheidet euch diesmal für den linken. Kämpft im Gang mit einem Forscher, dem ihr das Pokémon Vibrava entwendet. Der Besiegte löst den Alarm aus. Nach einem weiteren Gefecht, in dem ihr das Pokémon Kapoera ergattern könnt, müsst ihr die verschlossene Tür mit den Pokémon-Symbolen öffnen. Tippt dazu in der Reihenfolge eurer Itemliste auf die Pokémon, deren Proben ihr gesammelt habt. Im Anschluss daran geht ihr die Treppe hinunter und legt euch mit Professor Culpa an, der gerade die Computerdateien gelöscht hat. Klaut ihm unbedingt sein Crypto-Pokémon Raikou. Nach dem Kampf läuft euer Gegner davon und hinterlässt eine CD-ROM auf dem Tisch. Außerdem findet ihr in der Kiste vor dem Lift das TM 26. Schnappt euch die Items und verlasst das Labor. Wenn ihr wieder den Ausgang erreicht, erhaltet ihr eine E-Mail.

Orkus

Im Teamversteck fahrt ihr mit dem Fahrstuhl nach unten und bringt die CD-ROM in das Haus mit der Parabolantenne auf dem Dach. Die Kids dort wollen die Silberscheibe analysieren und euch später per E-Mail über das Ergebnis ihrer Nachforschungen informieren. Hier gibt's nichts weiter zu tun, deshalb verlasst ihr die Stadt wieder und fahrt zur Turm-Baustelle.

Largha-Turm

Der Turm ist endlich fertig gestellt. Bereitet euch auf einige harte Duelle vor. Die erste Tür geradeaus führt zu einem Speicherpunkt. Hinter der linken Tür erwartet euch D. Queen. Wenn ihr diesen besiegt habt, bekommt ihr als Belohnung den roten Identifikations-Sticker. Speichert erneut und geht durch die rechte Tür. Ihr müsst nun gegen den Teamanführer Drakim



KLEINE SPIONE Die Kinder sammeln Informationen über die Verschwörung.

INFO CRYPTO-POKÉMON

Crypto-Pokémon-Liste

Dieser Liste könnt ihr entnehmen, welche Crypto-Pokémon es in *Pokémon Colosseum* gibt und von welchen Trainern ihr sie klauen könnt.

Crypto-Pokémon	Trainer
Makuhita	D.Queen-Fan Ploed
Lorblatt	Mysterysoldat Verde
Traunfugil	Biker Mick
Noctuh	Biker Bob
Waaty	Artist Shelly
Hubelupf	Biker Bonny
Morlord	Rocker Joey
Wiesenior	Raufbold Cail
Schneckmag	Skater CantoYanma
Yanma	Cryptoknecht Rivers
Remoraid	D. Queen-Fan Bless
Mantax	D. Queen-Fan Hesty
Baldorfish	Jäger Frank
Meditie	Biker Lead
Dummisel	Biker Natura
Wablu	Jäger Toremo
Mogelbaum	Vorsitzender D. Queen
Kapoera	Cryptoknecht Eokapar
Entei	Vorsitzender Drakim
Ledian	Cryptoknecht Golga
Suicune	Vorsitzende Venus
Skorgla	Jäger Hesty
Damhirplex	Raser Shyna
Keifel	Bodybuilder Lonja
Sniebel	Biker Nelja
Griffel	Cryptoknecht Gakoo
Kramurx	Cryptoknecht Licosa
Forstellka	Cryptoknecht Mara
Ariados	Cryptoknecht Cabecz
Granbull	Cryptoknecht Phia
Vibrava	Cryptoknecht Izuna
Raikou	Vorsitzender Culpa
Botogel	Cryptoknecht Zail
Sonnflora	Cryptoknecht Jeanny
Skaraborn	Cryptoknecht Baton
Iglavar	Mysterysoldat
Tyracroc	Mysterysoldat
Skarmory	Krallboss Drakrall
Miltank	Bodybuilder Ramba
Absol	Biker Easy
Hundemon	Cryptoknecht Secunda
Tropius	Cryptoknecht Ultimo
Metagross	Jakira
Despotar	Maskad

kämpfen. Wenn ihr auch ihn geschlagen habt, erhaltet ihr den grünen ID-Sticker. Speichert erneut und sprecht dann den alten Mann im selben Raum an. Er entpuppt sich als Teammitglied und ihr müsst mit ihm ringen. Geht danach durch die Tür links und dann weiter geradeaus. Zwei Teammitglieder stellen sich euch in den Weg. Bekämpft zuerst den vor euch stehenden Typen, krallt euch sein Crypto-Pokémon Sonnflora und durchschreitet dann die Tür. Im nächsten Raum erwartet euch Lady Venus. Besiegt sie und ihr erhaltet den blauen ID-Sticker. Geht zurück und nehmt euch den rechten Typen zur Brust. Klaut diesem Gegner das Pokémon Botogel. Ihr gelangt dann in einen Raum mit vier Pokéball-ähnlichen Schlitzen für die farbigen Sticker. Speichert ein weiteres Mal und geht dann weiter durch die rechte Tür. Der letzte Gegner ist der Professor Culpa. Dieser übergibt euch nach eurem Sieg den gelben ID-Sticker. Wenn ihr die vier bunten Sticker an den passenden Stellen einsetzt, erhaltet ihr eine E-Mail von Sophos, dem Großvater eurer Partnerin.

Emeritae

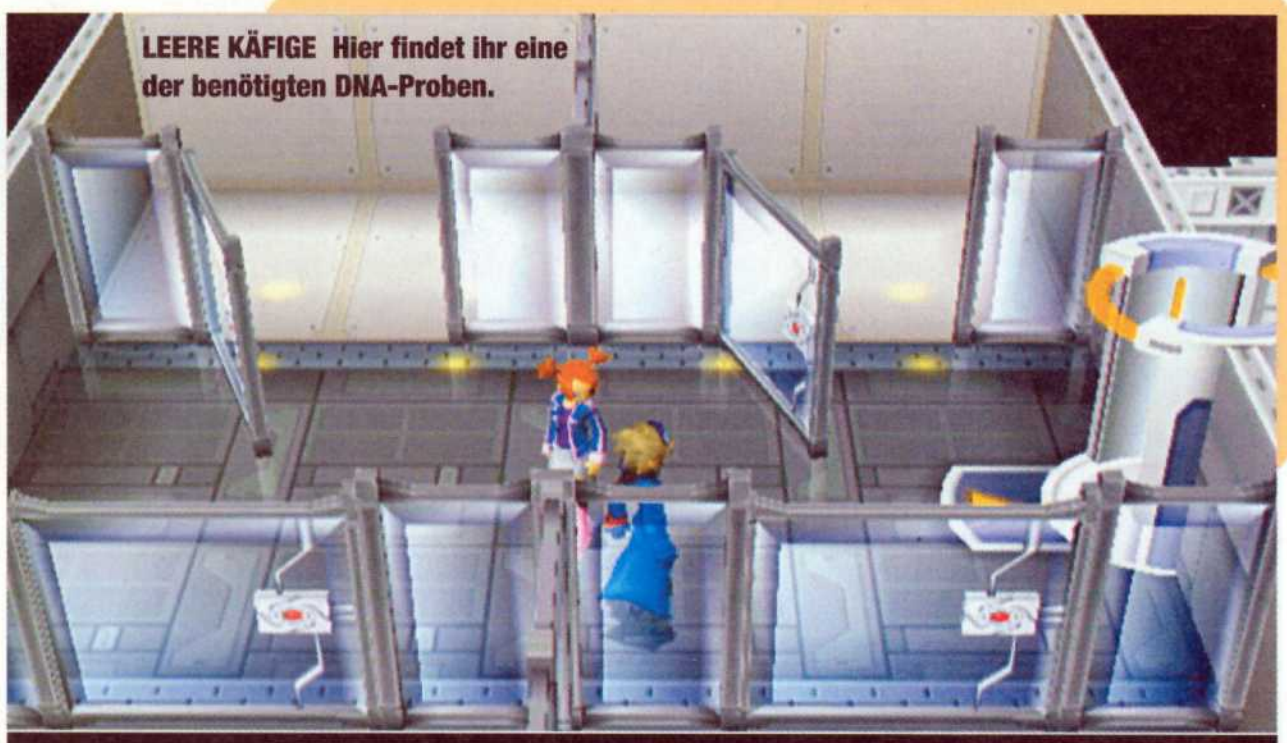
Besucht ein letztes Mal die hilfsbereiten Großeltern. Ihr bekommt einen Meisterball geschenkt, der eine hundertprozentige Fangrate hat. Speichert den Spielstand und kehrt zum Turm zurück.

Largha-Turm

Nachdem ihr den letzten Sticker eingesetzt habt, stellt sich euch ein Teamanhänger in den Weg. Zeigt ihm, was eine Harke ist. Klaut ihm während des Duells das Crypto-Pokémon. Danach bekommt ihr eine weitere E-Mail, die die Liste aller erschaffenen Crypto-Pokémon enthält. Im nächsten Raum erwarten euch mehrere kampflustige Zeitgenossen. Besiegt sie alle und öffnet die rechte Tür. Ringt den großen Athleten nieder und betretet dann den linken Raum. Hier erwarten euch noch einmal drei Teammitglieder. Sprecht auf der Treppe mit eurem alten Bekannten im schwarzen Anzug und benutzt dann den Aufzug nach oben. Jakira entkommt euch noch einmal und flüchtet mit dem Fahrstuhl. Da leider beide Aufzüge blockiert sind, fahrt ihr wieder nach unten. Hier müsst ihr euch dem Teamanführer Drakrall stellen und ihm das Pokémon Panzaeron abjagen. Speichert das Spiel nach eurem Sieg ab und bereitet euch auf die bevorstehenden Kämpfe vor. Fahrt dann mit dem Aufzug nach ganz oben in das Colosseum.

Largha-Colosseum

Besiegt im Colosseum vier Trainer direkt nacheinander. Jeder Duellant hat ein wertvolles Crypto-Pokémon, das ihr ihm abjagen solltet. Attackiert die Pokémon eures ersten Gegners mit Suicunes



LEERE KÄFIGE Hier findet ihr eine der benötigten DNA-Proben.

DIE LIEBEN GROSSELTERN Lasst euch von Sophos den Meisterball geben.

DIE VIER ID-STICKER Setzt die Sticker den Farben nach ein, um die Tür zu öffnen.

LARGHA-TURM Im Foyer des Turms erwarten euch viele kampflustige Zeitgenossen.

„Surfer" und benutzt „Finte" am Sengo. Kampf- und Psycho-Attacken schädigen Porygon2. Um das Crypto-Pokémon Miltank zu fangen, schwächt ihr es mit „Sternschauer". Greift den Tohaido des zweiten Trainers mit „Blitz" an und benutzt „Geheimpower", um dem Crypto-Absol Schaden zuzufügen. Mit einer Kombination aus „Geheimpower" und „Surfer" entledigt ihr euch des Magnayen und könnt dann das Absol fangen. Gegen den dritten Trainer startet ihr mit „Surfer" und „Geheimpower". Mit „Surfer" verletzt ihr die beiden gegnerischen Pokémon und mit „Geheimpower" erledigt ihr das Qurtel. Wenn eure Suicune einen zu hohen Level hat, wird eine weitere „Surfer"-Attacke das Crypto-Hundemon ausschalten. Benutzt dann eine andere Wasser-Attacke gegen Magcargo und fangt das Hundemon. Schwächt und paralysiert mit „Geheimpower" das Crypto-Pokémon Tropius des vierten Trainers. „Spukball" und „Finte" verletzen das Wielie. Krallt euch dann das Crypto-Pokémon Tropius und entledigt euch des Vileplume mit einer einzigen Psycho-Attacke. Schaltet dann das Wielie aus und verbrennt oder vereist das gegnerische Noktuska.

Jakira und Maskad

Sobald ihr die vier aufeinander folgenden Trainer geschlagen habt, werden eure Pokémon automatisch geheilt und der nächste Kontrahent betritt die Arena. Besiegt Jakira und jagt ihm dabei das wertvolle Pokémon Metagross ab. Attackiert sein Guardevoir mit „Finte" und „Surfer". Wiederholt die Moves und beharkt dann Lohgock mit „Surfer" oder einer Psycho-Attacke. Erledigt Walraisa mit „Donner" und greift Zwirrklop mit „Finte" und einer weiteren Psycho-Attacke an. Benutzt „Konfusion" an Metagross. „Sternenschauer" und „Geheimpower" schwächen daraufhin Metagross ausreichend, um es fangen zu können. Danach werdet ihr vom Schatten-Anführer selbst attackiert. Dieser entpuppt sich als niemand anderes als der Bürgermeister von Phenac-Maskad. Für diesen Kampf solltet ihr Entie mindestens auf Level 45 gebracht haben. Zu Beginn des Duells sind das erlöste Metagross und Psiara mit ihren Psycho-Attacken hilfreich. Des Weiteren ist das von seiner dunklen Aura befreite Tropius ein guter Kampfgefährte. Attackiert Scherox mit „Feuersturm". Salamence, Machamp und Slayking erledigt ihr mit Psycho-Attacken. Setzt dann gegen Stolloss und Laschoking „Solarstrahl" ein. Wenn ihr alle gegnerischen Pokémon ausgeschaltet habt, fangt ihr mit dem Meisterball das ultimative Crypto-Pokémon Despotar. Jetzt könnt ihr euch zurücklehnen und ein Wiedersehen mit all euren Freunden sowie das Feuerwerk am Ende des Story-Modus in vollen Zügen genießen.

NACHTARA Dieses niedliche Pokémon ist Kampfbulle eurer Gruppe.

LARGHA-COLOSSEUM Hier erwarten euch zuerst vier Trainerkämpfe und darauf die beiden Endgegner.

INFO **KAMPFTYPEN-TABELLE**

Euch machen die Terrororganisationen enorm schwer zu schaffen? Dann können wir euch ein wenig Schützenhilfe bieten. Mit den aufgeführten Codes rettet ihr die Menschheit garantiert! Die Passwörter gebt ihr einfach in dem dafür vorgesehenen Menüpunkt ein und schon habt ihr erheblich leichteres Spiel!

	Normal	Feuer	Wasser	Elektro	Pflanze	Eis	Kampf	Gift	Boden	Flug	Psycho	Käfer	Gestein	Geist	Drache	Unlicht	Stahl
Normal													N	X			N
Feuer		N	N		V	V						V	N		N		V
Wasser		V	N		N				V				V		N		
Elektro			V	N	N				X	V					N		
Pflanze		N	V		N			N	V	N		N	V		N		N
Eis		N	N		V	N			V	V			V		V		N
Kampf	V					V		N		N	N	N	V	X		V	V
Gift					V		V	N	N		N		N	N			X
Boden		V		V	N			V		X		N	V				V
Flug				N	V		V					V	N				N
Psycho							V	V			N			N		X	
Käfer		N			V		N			N	V			N		V	N
Gestein		V	N		N	V	N		N	V		V					N
Geist	X										V			V		N	N
Drache			V			N											N
Unlicht							N				V			V		N	N
Stahl		N	N	N		V							V				N

1. V steht für Vorteil, das angreifende Pokémon hat gegenüber dem anderen Pokémon einen Vorteil.
2. N steht für Nachteil, das angreifende Pokémon ist mit einer Attacke, die seinem Typ entspricht, im Nachteil.
3. X steht für wirkungslos, das angreifende Pokémon richtet mit seinem Angriff rein gar nichts aus!

Jetzt auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____

Layout: Schulnote:____

Titelseite: Schulnote:____

Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____

_____ _____

_____ _____

5. Hast du *Mario Golf: Toadstool Tour* bereits gespielt?

Ja, selbstverständlich. ❑

Nein, aber ich habe es vor. ❑

Nein, das Spiel interessiert mich überhaupt nicht. ❑

6. Wenn ja, was hältst du von *Mario Golf: Toadstool Tour*?

Das Spiel ist super. ❑

Das Spiel ist ganz okay. ❑

Nicht mein Geschmack. ❑

7. Wenn ja, was gefällt dir an *Mario Golf: Toadstool T.* am besten?

Die Grafik ❑

Das Gameplay ❑

Der Spielumfang ❑

Die Charaktere ❑

8. Hast du *Mario Golf: Toadstool Tour* bereits durchgezockt?

Ja. ❑

Nein. ❑

Nein, ich will es ja nicht mal anzocken. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(aktuelle Ausgabe = 08/2004)

Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: E3-Messebericht	___	❑	❑	❑
Reportage: Nintendo DS	___	❑	❑	❑
Vorschau: Resident Evil 4	___	❑	❑	❑
Vorschau: The Legend of Zelda	___	❑	❑	❑
Vorschau: Metroid Prime: Echoes	___	❑	❑	❑
Vorschau: Geist	___	❑	❑	❑
Vorschau: Paper Mario 2	___	❑	❑	❑
Info-Center	___	❑	❑	❑
Test: Rainbow Six 3	___	❑	❑	❑
Test: Shrek 2	___	❑	❑	❑
Test: Harry Potter und der Gefangene ...	___	❑	❑	❑
Import-News	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: Pokémon Colosseum	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Pokémon Colosseum	___	❑	❑	❑
Kolumne	___	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____

2. _____

3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____

2. _____

3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 08 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2004 32.333 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.acclaim.de			
Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr,	€ 0,62/Min.
www.activision.de		Sa.-So. 16-18 Uhr	
Atari	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Avalon Interactive	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
www.avalon-interactive.de			
Electronic Arts (D)	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
www.electronicarts.de			
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
www.konami.de			
Nintendo	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,50/Anruf
www.nintendo.de			
Take 2	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubisoft	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Vivendi Universal	techsupport@vup-interactive.de		
www.vivendi-universal-interactive.de			

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	2
COMPUTEC MEDIA AG	86, 87, 94, 99
Electronic Arts	21
Leipziger Messe GmbH	57
Nintendo	100
THQ	41
WCom	45

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS

Volksverdummung

Massenmarkt vs. Innovation?

DIE KOLUMNE

Was ist nur los in der Videospielwelt? Da sind Nintendo DS und Sonys PSP kaum der Öffentlichkeit vorgestellt und schon dringen die ersten Unkenrufe an die Öffentlichkeit. „Jaja, Nintendos DS ist eine feine Konsole, hat aber keine Chance gegen Sonys PSP." – „Die Grafik von Sonys PSP ist viel besser als die des Nintendo DS." – „Die Batterielebensdauer von Sonys PSP wird der große Flaschenhals!" Was aber anscheinend immer wieder vergessen wird, ist, dass die Spiele die Hardware-Verkäufe vorantreiben. „Das war schon immer so und wird auch immer so sein!", sagte selbst Reginald Fils-Aime, Vize-Präsident Sales & Marketing bei Nintendo USA, auf einer Pressekonferenz im Vorfeld der E3. Eins kann man jetzt schon sagen: Möglicherweise wird Sonys PSP die grafisch beeindruckenderen Spiele bieten, die innovativeren Spiele werden aber mit Sicherheit auf dem Nintendo DS erscheinen. Dafür werden allein die zwei Bildschirme, der Touch-Screen sowie das eingebaute Mikrofon sorgen, welches bei Spielen Sprachsteuerung erlaubt. Das zeigten bereits die ersten Demos, welche Nintendo auf der E3 vorführte. Was mich aber ein wenig sorgt, ist die Tatsache, dass innovative Spielprinzipien in der heutigen Zeit nicht mehr so angesagt zu sein scheinen. Heute zählt die coole Optik eines *Gran Turismo* und *Metal Gear Solid* mehr als das innovative und unterhaltsame Spielkonzept eines *Pikmin* oder *Viewtiful Joe*. Alles dreht sich nur um das Aussehen. Man kauft sich eine Konsole in erster Linie, weil sie stylisch und cool ist, nicht weil die Spiele gut sind. Dies deckt sich auch mit einigen Leserzuschriften, die wir bekommen. Da wird die PlayStation gnadenlos als eine Konsole verteufelt, die sich mit einer Masse an qualitativ durchschnittlichen Titeln dem niedrigen IQ des Gros der Bevölkerung angepasst hat und deshalb erfolgreich ist. Ist das nur der Neid einiger enttäuschter Nintendo-Fans, weil Sony mit der PlayStation so erfolgreich ist, oder steckt gar ein Fünkchen Wahrheit in diesen Worten? Schreibt mir an fabian.sluga@computec.de, wie ihr darüber denkt. Einen Teil der Zuschriften drucken wir wie immer in den nächsten Leserbriefen ab.

Die heißesten Babes der E3!

Was wäre die weltgrößte Computer- und Videospielmesse ohne schicke Frauen? Seht hier unsere kleine Auswahl.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Erstaunliche Parallelen: Nachdem wir euch *Mario Golf* für den GameCube in der vergangenen Ausgabe vorstellten, stand die N-ZONE 08/1999 ganz im Zeichen von *Mario Golf* für das Nintendo 64. Während *Mario* satte 91 % abräumen konnte, wurde *Superman* mit 28 % bedacht – eine der schlechtesten Wertungen während der ganzen N64-Ära. Im Vorschau-Bereich wurden *Castlevania 2*, *Re-Volt*, *Turok 3* und *WWF Attitude* vorgestellt.

VORSCHAU

N-ZONE 09/04 Ab 14.07.2004 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

JULIA VOLKMANN

Julia Volkmann ist 28 Jahre alt und Public Relation Executive bei Activision.

J. Volkmann

Was spielen Sie im Augenblick?
J. Volkmann: Beruflich wie privat *Shrek 2*. Und hin und wieder spät nach Feierabend eine Runde *Call of Duty* gegen meine Kollegen.

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
J. Volkmann: *Shrek 2* ist einfach rundum gelungen. Die Grafik ist toll, das Gameplay herausfordernd, die Charaktere sind witzig. Insgesamt eine sehr liebevolle und zugleich technisch sehr ausgereifte Filmumsetzung.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
J. Volkmann: *Star Wars: Rebel Strike*: weil's das nur für den GC gibt. *True Crime*: weil's in diesem Genre recht wenig für den GC gibt. Die komplette *Pokémon*-Reihe: weil Pikachu & Co. einfach Kult sind!

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
J. Volkmann: Dass man sich mithilfe des austauschbaren Deckels jederzeit seine ganz eigene Konsole stylen kann.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
J. Volkmann: Es gibt ja bereits Portierungen der alten Atari-VCS-Klassiker für die PS2 – eine Umsetzung all dieser Games für den GC fände ich toll, weil so jeder die „Geschichte der Videospiele" selbst nachspielen könnte.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
J. Volkmann: Meine Leidenschaft für Games begann recht spät: mit *Bubble Bobble*, damals auf dem Amiga 500.

Welche Spiel-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
J. Volkmann: Neben Jump & Runs spiele ich privat vor allem Wirtschafts- und Aufbausimulationen. Ich mag es einfach, zu sehen, wie Dinge wachsen und entstehen, wie z. B. aus ödem Land blühende Metropolen werden.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
J. Volkmann: Generell bin ich eher der Typ für Team-Matches. Einzelkämpfer kann ich ja schon im Singleplayer-Modus sein.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
J. Volkmann: Lasst euch nicht zu sehr von der Meinung anderer beeinflussen, bildet euch lieber selbst ein Urteil über die Dinge. Und das meine ich jetzt keineswegs nur im Hinblick auf Games!

Spider-Man 2

Der sympathische Wandkrabbler bekommt nach dem Erfolg des ersten Teils und anlässlich seines zweiten Kinofilms auch eine Fortsetzung im Konsolenbereich spendiert. Wir werfen, die nötige Portion Glück vorausgesetzt, einen ausführlichen Blick auf die endgültige Version und präsentieren euch den Test.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sam Fisher, der berühmteste Geheimagent neben Solid Snake, schleicht und infiltriert auch im zweiten Teil wieder munter drauflos. In der kommenden Ausgabe werden wir für euch sein neues Abenteuer genauestens durchleuchten.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:	ANIMAL CROSSING
VORSCHAU:	CATWOMAN
VORSCHAU:	DEAD RUSH
VORSCHAU:	WARIO WARE INC. MEGA PARTY GAME$
VORSCHAU:	WWE: DAY OF RECKONING
VORSCHAU:	X-MEN LEGENDS
IM TEST:	FIRE EMBLEM

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.